

Garry Kasparov _ Zirveye Çıkan Yol - Doğru Hamleleri Yapabilmek

UYARI:

www.kitapsevenler.com

Kitap sevenlerin yeni buluşma noktasından herkese merhabalar... Cehaletin yenildiği, sevginin, iyiliğin ve bilginin paylaşıldığı yer olarak gördüğümüz sitemizdeki tüm e-kitaplar, 5846 sayılı kanun'un ilgili maddesine istinaden, engellilerin faydalanabilmeleri amacıyla ekran okuyucu, ses sentezleyici program, konuşan "Braille Not Speak", kabartma ekran ve benzeri yardımcı araçlara, uyumlu olacak şekilde, "TXT", "DOC" ve "HTML" gibi formatlarda, tarayıcı ve OCR (optik karakter tanıma) yazılımı kullanılarak, sadece görme engelliler için, hazırlanmaktadır. Tümüyle ücretsiz olan sitemizdeki e-kitaplar, "engelli-engelsiz elele" düşüncesiyle, hiçbir ticari amaç gözetilmeksizin, tamamen gönüllülük esasına dayalı olarak, engelli-engelsiz yardımsever arkadaşlarımızın yoğun emeği sayesinde, görme engelli kitap sevenlerin istifadesine sunulmaktadır. Bu e-kitaplar hiçbir şekilde ticari amaçla veya kanuna aykırı olarak kullanılamaz, kullandırılmaz. Aksi kullanımdan doğabilecek tüm yasal sorumluluklar kullanana aittir.

Sitemizin amacı asla eser sahiplerine zarar vermek değildir.

www.kitapsevenler.com web sitesinin amacı görme engellilerin kitap okuma hak ve özgürlüğünü yüceltmek ve kitap okuma alışkanlığını pekiştirmektir.

Ben de bir görme engelli olarak kitap okumayı seviyorum. Sevginin olduğu gibi, bilginin de paylaşıldıkça pekişeceğine inanıyorum. Tüm kitap dostlarına, görme engellilerin kitap okuyabilmeleri için gösterdikleri çabalardan ve yaptıkları katkılardan ötürü teşekkür ediyorum.

Bilgi paylaşmakla çoğalır.
Yaşar Mutlu

İLGİLİ KANUN:

5846 sayılı kanun'un "Altıncı Bölüm-Çeşitli Hükümler" bölümünde yer alan "EK MADDE 11" : "ders kitapları dahil, alenileşmiş veya yayımlanmış yazılı ilim ve edebiyat eserlerinin engelliler için üretilmiş bir nüshası yoksa hiçbir ticarî amaç güdülmeksizin bir engellinin kullanımı için kendisi veya üçüncü bir kişi tek nüsha olarak ya da engellilere yönelik hizmet veren eğitim kurumu, vakıf veya dernek gibi kuruluşlar tarafından ihtiyaç kadar kaset, CD, brail alfabeti ve benzeri formatlarda çoğaltılması veya ödünç verilmesi bu Kanunda öngörülen izinler alınmadan gerçekleştirilebilir."Bu nüshalar hiçbir şekilde satılamaz, ticarete konu edilemez ve amacı dışında kullanılamaz ve kullandırılmaz. Ayrıca bu nüshalar üzerinde hak sahipleri ile ilgili bilgilerin bulundurulması ve çoğaltım amacının belirtilmesi zorunludur."

Bu e-kitap görme engelliler için düzenlenmiştir.

Kitap taramak gerçekten incelik ve beceri isteyen, zahmet verici bir iştir. Ne mutlu ki, bir görme engellinin, düzgün taranmış ve hazırlanmış bir e-kitabı okuyabilmesinden duyduğu sevinci paylaşabilmek tüm zahmete değer. Sizler de bu mutluluğu paylaşabilmek için bir kitabınızı tarayıp, kitapsevenler@gmail.com adresine göndermeyi ve bu isimsiz kahramanlara katılmayı düşünebilirsiniz.

Bu kitaplar, size gelene kadar verilen emeğe ve kanunlara saygı göstererek, lütfen bu açıklamaları silmeyiniz.

Siz de bir görme engelliye, okuyabileceği formatlarda, bir kitap armağan ediniz...
Teşekkürler.

Ne Mutlu Bilgi için, Bilgece yaşayanlara.
www.kitapsevenler.com
Tarayan: Kerim Altınok

Garry Kasparov _ Zirveye Çıkan Yol - Doğru Hamleleri Yapabilmek

GARRY KASPAROV

ZİRVEYE ÇIKAN YOL,

Doğru hamleleri yapabilmek,

Çeviri: Selim Yeniçeri,

Koridor yayıncılık,

Garry Kasparov, yirmi yıldan uzun süredir dünyanın en yetenekli ve tüm zamanların en iyi satranç oyuncusu olarak kabul ediliyor. Zirveye Çıkan Yol'da, Kasparov bir satranç üstadı olarak hayatı boyunca öğrendiği dersleri, başarılı karar verme sürecinde yararlı prensipler olarak sunuyor: Fırsatları nasıl tartabilirsiniz, geleceği nasıl tahmin edebilirsiniz ve kazanmanızı sağlayacak stratejileri nasıl oluşturabilirsiniz? Bütün esasları canlı, özgün bir tarzda anlatıyor; stratejinin, değerlendirmenin ve hazırlığın temellerinden, kişisel tarzınızı, hafızanızı, sezgilerinizi ve hayal gücünüzü kullanarak daha ince, daha insani sanatlar geliştirmeye kadar. Bizi, aralarında gerek insana (Üstat Anatoly Karpov) gerek makineye (I B M'in süper bilgisayarı Deep Blue) karşı girdiği efsanevi düelloların da bulunduğu, kariyerinin büyük maçlarına taşıyarak, politika, edebiyat, spor ve askeri tarih alanında birçok deneyimden alınan dersleri işliyor.

Üstün bir zeka ve mizah duygusuyla, Kasparov, dünya çapında bir satranç oyuncusu olmaktan Rusyadaki yeni politik konumuna kadar bütün kariyerine yayılan zaferlerini ve hatalarını anlatıyor. Eşsiz iş görüşlerini kişisel anılarla birleştiren esinlendirici bir kitap olarak, Zirveye Çıkan Yol günümüzün en büyük ve en yenilikçi düşünürlerinden birinin zihnine kar

ZİRVEYE ÇIKAN YOL Garry Kasparov

Özgün adı: HOW LIFE IMITATES CHESS

Copyright © 2007 by Garry Kasparov

© Bu kitabın Türkiye'deki yayın hakları Telif Hakları yasası gereğince Koridor Yayıncılık'a aittir.

Yayın yönetmeni: Erdem Boz

Editör: Zübeyde Abat

İngilizce aslından çeviren: Selim Yeniçeri

Sayfa tasarımı: Bilgin Budun,

Baskı: Oktay Matbaacılık, İstanbul,

Cilt: Umut Matbaacılık, İstanbul,

1. baskı: Koridor Yayıncılık, İstanbul, 2007

KORİDOR YAYINCILIK

Telsiz Mah. 85. Sok. No: 100 Dikilitaş-Zeytinburnu/İstanbul

Tel.

Faks

e-mail

0212 546 86 32, 39, 46,

0212-546 86 64/65 info@koridoryayincilik.com.tr

Genel Dağıtım: YELPAZE DAĞITIM

e-mail: info@yelpaze.com.tr

Tel.: 0212 546 86 57

Faks: 0212 546 86 64

DOĞRU HAMLELERİ YAPABİLMEK

Zirveye çıkan yol
GARRY KASPAROV
Çeviren: Selim Yeniçeri

Bir yaşam boyu ilham kaynağım ve desteğim olan anneme...

İÇİNDEKİLER

Açılış

Hamlesi.....13

Başarının

Sırrı13

Neden

Satranç?.....16

Bir Zihin

Haritası.....19

Daha İyi Karar Verme Becerisi Öğretilemez,

Kendi Kendinizi Eğitmek Zorundasınız21

BİRİNCİ KISIM

1. Bölüm -

Ders.....25

Dünya Şampiyonundan Kişisel Dersler25

Yöntemin Farkına

Varmak.....29

2. Bölüm -

Strateji.....31

Her Hızda

Başarı31

"Neden?" Taktikçileri Stratejistlere Dönüştürür34

Bir Sürekli Genişleme

Örneği.....38

Kendi Oyununuzu

Oynayın.....40

Savaş Alanını Her Zaman Belirleyemezsiniz.....45

Sürekli Değişen Bir Strateji,

Hiç Strateji Olmamasından Farksızdır.....48

Rekabeti Kendinizi İzlediğinizden Daha Çok İzlemeyin.....51

Bir Stratejiniz Olduğunda, Onu Kullanmak İsteğe Bağlıdır.....54

3. Bölüm - İşyerinde Strateji ve Taktik.....58

Sürpriz

Unsuru.....61

Bir Gelişim

Dehası.....63

Bir Planı

Sürdürmek.....65

Özgüven ve Zaman

Unsuru.....68

Asla Vazgeçmeyin; Asla, Asla,

Asla.....71

4. Bölüm -

Hesaplama.....74

Hesaplama Odaklı ve Disiplinli Olmalıdır.....76

Hayal Gücü, Hesaplama ve En Harika Oyunum.....78

5. Bölüm -	
Yetenek.....	81
Hayatlarımızdaki Kalıpları Tanımak.....	84
Fantezinin	
Gücü.....	89
Fantezi Sisi	
Dağıtılabilir	90
Hayal Gücü Alışkanlığını Geliştirmek	92
Rutinlerinizin Farkına Varın ve Onları Yıkın	95
6. Bölüm -	
Hazırlık.....	97
Önemli Olan	
Sonuçlardır.....	98
Tere Karşı	
İlham.....	101
Hazırlık Birçok Şekillerde Karşılık Getirir.....	103
Bir Oyunu Bilime	
Çevirmek.....	106
Kendinizi Etkililiğe	
Odaklamak	108
İKİNCİ KISIM	
7. Bölüm - MZK: Malzeme, Zaman, Kalite.....	113
Değerlendirme Hesaplamayı Gölgede Bırakır	113
Temel Unsur	
Malzeme	115
Zaman	
Paradır	118
Zaman En Önemli Şey Olduğunda	120
Üçüncü Unsur:	
Kalite.....	124
Kötü Bir Fili Kötü Yapan	
Nedir?.....	125
Unsurları Harekete	
Geçirmek.....	127
Çift Yönlü	
Değerlendirme.....	128
Kişisel Yatırım	
Getirisi.....	131
Kişisel Hayatta Malzeme, Zaman ve Kalite.....	133
8. Bölüm - Takaslar ve Dengesizlikler.....	137
Oyunu	
Dondurmak.....	137
Telafi	
Arayışı.....	141
Termodinamik Yasaları, Satranç ve Yaşam Kalitesi.....	143
Gezgin Savaşında	
Strateji.....	144
Bütün Değişiklikler Bir Bedelle Gelir.....	146
Ulaşımımızı Aşırı	
Genişletmek	147
9. Bölüm - Oyunun Aşamaları.....	152
Yaptığımız Her Hamleyi Neden Yaptığımızı Bilmek	153
Sanat, Yaratıcı Çatışmadan Doğar	157
İyi Bir Savaşın Ardından	
İyi Bir Barışın Gelmesine Dikkat Edin.....	160
Aşama Taraflılığını Ortadan Kaldırmak.....	164

Ateşli Çatışmaya Bıçakla Dalmayın.....	165
10. Bölüm - Saldırganın Avantajı.....	167
Sezgilerinizi Esnetmek, Güçlü Kararlar Vermenizi Sağlar.....	167
Saldırganlığın Çifte	
Standardı.....	170
İnisiyatif Kapıyı Nadiren İki Kez Çalar.....	172
Tercih Sonucu	
Saldırgan.....	174
Taklitçiden Mucide	
Geçiş.....	179
Saldırma	
İsteği.....	..180
ÜÇÜNCÜ KISIM	
11. Bölüm - Başarıyı Sorgulamak.....	185
Başarı, Gelecekteki Başarının Düşmanıdır	185
Geçmişteki Başarının	
Çekiciliği.....	186
Rekabet ve Rehavete Karşı Taktikler.....	188
Çelişkinin	
Lehine.....	19
6	
Daha İyi mi Daha Farklı	
mi?.....	199
12. Bölüm - İçsel	
Oyun.....	200
Tahtanın Başına Oturmadan	
Kazanılabilecek	
Oyun.....	200
Sessizlikten Önceki	
Fırtına.....	202
Dikkat Dağıtmaya Çalışırken, Kendi Dikkatinin	
Dağılmasına İzin	
Verme.....	204
Baskı Büyüsünü	
Bozmak.....	206
İşler Aleyhinize Döndüğünde	
Tarafsız Kalmayı	
Bilmek.....	208
Tahtın Talipleri ve Ölümcül Hatalar.....	209
13. Bölüm - Makineye Karşı İnsan.....	214
Makinelere	
Giriş.....	2
14	
Ve Bir Çocuk Bize Yol	
Gösterecek.....	218
Kasparov Deep Blue'ya	
Karşı.....	221
Yenemiyorsan, Onlara	
Katıl!	226
Rahatlık Bölgesinin Dışında Kalmak.....	230
14. Bölüm -	
Sezgiler.....	236
Anladığımızdan Daha Fazlasını Biliriz.....	236
Analize Karşı	
Sezgi.....	238
Ne Kadar Uzun Süre, Yeterince Uzundur?.....	242
Bir Trende Aldırmamanın Tehlikeleri.....	245
15. Bölüm - Kriz	
Noktası.....	248

Tek Bir	
An.....248
Bir Krizi Kriz Olmadan Önce Tespit Etmek.....	252
Krizlerden Ders	
Almak.....	254
Son Bir Satranç Hikayesi: Seville'deki Kriz	255
Kazanmalıyım Stratejisi.....;....256
İki Tarafta da	
Hatalar.....	259
Unvanı Sıkıca Yakalamak.....	263
Son	
Oyun.....266
Bugün Rusya'daki	
Savaş	266
Hayatınız	
Hazırlığınızdır.....	268
Artık Sır	
Yok.....	...270
SonSÖZ.....272
Demokrasi İçin Bir	
Strateji.....	272
sözlük	280
Teşekkür.....	

Zirveye giden yol (Garry Kasparov)

AÇILIŞ HAMLESİ,

Başarının Sırrı:

Satranç delisi Sovyetler Birliği'nde ergenlik çağında bir satranç yıldızıydım ve genç yaşta röportajlara ve kalabalık karşısında konuşmaya alışmışım. Arada bir hobilerim ve kızlar hakkında gelen soruların yanı sıra, bu ilk röportajlar sadece satranç kariyerime odaklanıyordu. Sonra, 1985 yılında, yirmi iki yaşımdayken dünyanın en genç satranç şampiyonu oldum ve o noktadan sonra aldığım soruların tarzı belirgin şekilde değişti. Oyunlar ve turnuvalar yerine, insanlar artık daha önce benzeri görülmemiş başarıyı nasıl kazandığını merak ediyorlardı. Nasıl bu kadar sıkı çalışabilmişim? Kaç hamle ilerisini görebiliyordum? Bir oyun sırasında zihnimde neler dönüyordu? Fotografik bir hafızam mı vardı? Ne yiyordum? Her akşam yatağa girmeden önce ne yapıyordum? Kısacası, başarımanın sırları nelerdi?

13Neden Satranç?

Satranç karar verme yöntemleri açısından ideal bir laboratuvar haline getiren şey nedir? Satranç gerçekten yüksek seviyede oynamak, sürekli bir kesin, bilgiye dayalı, zamanında ve rakibinizin baskısı altında verilen kararların sürekli bir akışını gerektirir. Dahası, hepsi iyi kararlar vermek için gerekli olan çok farklı bazı erdemlerin bir sentezini gerektirir: Hesaplama, yaratıcılık ve sonuç isteği. Bir satranç üstadına, bir sanatçıya ve bir bilgisayar uzmanına iyi bir satranç oyuncusunu yaratan şeyin ne olduğunu sorarsanız, bütün bu farklı özelliklerin harekete geçtiğini görürsünüz.

İkinci dünya şampiyonu Alman Emanuel Lasker, bir defasında şöyle demişti:

"Satranç, bütün mücadelelerin ötesindedir." Lasker'e göre, amaç daima kazanmaktır; kazanmayı nasıl tanımladığınıza bağlı olmaksızın.

Sanatçı Marcel Duchamp, güçlü ve hırslı bir satranç oyuncusuydu. Bir noktada, oyunun "sanatın bütün güzelliğine ve çok daha fazlasına sahip" olduğunu söyleyerek, satranç uğruna sanattan bile vazgeçmişti. Duchamp, şu sözleriyle oyunun bu özelliğini daha net vurguladı: "Bütün sanatçılar satranç oyuncusu olmasa da, bence bütün satranç oyuncularını sanatçıdır." Öncelikli amaç olarak oyunu kazanmak için kullansak bile, yaratıcı unsuru görmezden gelemeyeceğimiz doğru.

Son olarak, çoğu satranç oynamayan oyuncunun aşırı vurguladığı bilimsel yöne geliyoruz: Ezberleme, kesin

16

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

hesaplamalar ve mantık uygulaması. Bunlar, satrancın ve aynı zamanda iyi kararların esasıdır.

Bütün hayatımı satranç oyununu analiz ederek ve bilgisayarların kapasitesini insan beyninin kapasitesiyle karşılaştırarak geçirdikten sonra, genellikle başarımızın nereden geldiğini merak etmişimdir. Cevap sentezdir; yaratıcılık ve hesaplamayı, sanat ve bilimi, bütün parçalarının toplamından çok daha büyük bir bütün haline getirecek şekilde birleştirme becerisi! Satranç, eşsiz bir sezgisel bağdır. Burada sanat ve bilim, insan zihninde birleşir ve sonra deneyimle gelişerek güçlenir.

Karar vermeyle ilgili şeyleri, diğer bir deyişle her şeyi geliştirmenin yolu budur. Satranç dilinin kendini çok çeşitli diğer alanlara benimsetmiş olması hiç de şaşırtıcı değildir. Eğer herhangi bir konuşma sırasında "açılış hamlesi," "sektör kırılmalılığı," "stratejik planlama" ve "taktiksel uygulama" gibi ifadeler duyduysanız, bir şirket satışının söz konusu olduğunu düşünebilirsiniz. Ama aynı zamanda, bunlar herhangi bir hafta sonu satranç turnuvasında da kullanılan sözlerdir. Bir CEO, şirketini etkili şekilde yönetebilmek için analiz ve araştırmayı yaratıcı düşünceyle birleştirmek zorundadır. Bir askeri lider, insan doğası hakkındaki bilgisini, düşmanın stratejilerini tahmin etmek ve karşılamak için kullanmalıdır.

Elbette ki iş alanları ve askeri dünya, altmış dört kareli satranç tahtasıyla kıyaslandığında sınırsız varyasyonlara sahiptir. Ama sınırlı kapsamı, satrancı çok yönlü bir karar verme modeli haline getiren özelliğidir. Satrançta başarı ve yenilgi standartları çok sınırlıdır. Eğer kararlarınız yanlışsa, pozisyonunuz zayıflar ve sarkar

17

GARRY KASPAROV

yenilgiye doğru kaymaya başlar; eğer iyi kararlar vermişseniz, zafere doğru yönelir. Her hamle, bir karar demektir ve yeterli zamanda, verdiğiniz her kararın en etkilisi olup olmadığını belli bir kesinlikle anlayabileceğiniz şekilde analiz yapabilirsiniz.

Karmaşık gerçek dünyada bile, bu tür tarafsız analiz, karar verme sürecinde önemli bir görüş açısı sağlayabilir; bu da sizi zaman içinde başarınıza veya yenilginize götürecek olan şeydir. Borsa, futbol sahası ve savaş alanı, satranç tahtası kadar düzgün değildir ama hepsinde, tek ve basit bir kural geçerlidir: İyi kararlar verirsen başarılı olursun; kötü kararlar verirsen yenilirsin. Umarım bu kitapta kendi hayatımdan – satranç kariyerimde ve daha sonrasında politika dünyasında – paylaştığım birçok hikaye, karar verme süreçlerinizde sağlam görüşler kazanmanıza yardımcı olur. Umarım, kendi planınızı oluşturmaya başlar, gelişmeye ve öğrenmeye devam edersiniz. Bu, kendinizi değerlendirmeniz açısından büyük bir dürüstlük gerektirecektir ve potansiyelinizi ne kadar hayata geçirdiğiniz önemlidir. Hızlı çözümler yok ve bu tüyolar veren bir kitap değil. Bu, içsel farkındalık ve mücadeleyle ilgili bir kitap: Olası en iyi kararları verebilmek için kendinizi ve başkalarını nasıl sürekli olarak zorladığınızla ilgili.

İnşaa daha iyi bir müdür, daha iyi bir yazar, daha iyi bir satranç oyuncusu yapan şey nedir? Herkes aynı seviyede performans gösteremez ya da bunu yapma kapasitesi yoktur. Asıl önemli olan, zirve seviyenize ulaşmak için kendi yolunuzu bulmanız, yeteneklerinizi ve becerilerinizi geliştirmeniz, sizi en yüksek seviyeye ta-

18

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

şıyacak zorlukları bulup aşmanızdır. Bunu yaparken, öncelikle bir plana ihtiyacımız vardır. İlerleyen sayfalarda, stratejik düşünmeyi ve kendi, özgün yeteneklerinizi geliştirmeyi öğreneceksiniz. Karar verme yöntemleriyle ilgili daha pratik konular da ele alacağız; örneğin, madde, zaman ve kalitenin önemli sinerjisini anlamamanın yanı sıra, hafıza, hayal gücü ve sezgi gibi daha insani sanatları inceleyeceğiz. Bizler karar verme konusunda daha yaratıcı ve etkili hale gelirken, bütün bu unsurlar önemli rol oynayacaktır.

Bir Zihin Haritası

Altıncı doğum günümde, uyandığımda yatağımın kenarında dev gibi bir küre buldum. Bu, o zamana dek aldığım en güzel hediyeydi. Gerçek olduğundan emin olabilmek için gözlerimi ovalamak zorunda kalmıştım! Haritalar ve coğrafya daima ilgimi çekmiştir ve çocukluğumda en sevdiğim hikayeler, babamın bana Marco Polo, Columbus ve Magellan'ın yolculuklarını anlattığı hikayelerdi. En sevdiğimiz oyun, bu büyük kaşiflerin yolculuklarını küre üzerinde takip etmektir.

Çok geçmeden, dünyadaki bütün ülkelerin başkentlerini, nüfuslarını, coğrafyalarını, endüstrilerini ve haklarında öğrenebildiğim diğer her şeyi biliyordum. Bu gerçek macera hikayeleri, beni peri hikayelerinden daha çok etkiliyordu. Bu hikayeler, kendi öncü ruhumu alevlendiriyordu. Hayatımın o döneminde okuldan eve dönerken yeni bir yol izlemek anlamına gelse bile, da-

19

GARRY KASPAROV

ima yeni şeyler denemek istiyordum. Satranç kariyerim boyunca, yeni zorluklar aradım ve daha önce kimsenin yapmadığı şeyleri yapmaya çalıştım. Büyük kaşiflerin ve imparatorların zamanı geçti ama hâlâ keşfedecek yeni ve değerli alanlar var. Kendi sınırlarımızı ve hayatlarımızın sınırlarını araştırabili-riz. Ama araştırmaya başlamadan önce, bir haritaya ihtiyacımız olacak.

Karar verme sürecimizin kişisel bir haritasını çıkarmak esastır ve bu kitap, ancak o haritayı oluşturmanın gözlem ve analiz aşamalarının kabaca taslaklarını verebilir. Harita size zihninizin hangi bölümlerini iyi tanıdığınızı ve hangi bölümlerinin henüz farkında olmadığınızı gösterir. Güçlü, zayıf ve henüz denenmemiş yönlerinizi ortaya çıkarır. En önemlisi, kendi haritanızı geliştirmeye çalışmanız gerekir. Sizi arkadaşlarınıza, meslektaşlarınıza veya rakiplerinize bağlayan ortak bağlantıları tanımlamaya çalışmak size bir avantaj kazandırmaz. Hepimiz daha yükseğe bakmalı, daha derin kazmalı, temel ve evrenselin ötesine geçmeye çalışmalıyız. Teoride, herkes yarım saat içinde satranç oynamayı öğrenebilir ve kurallar elbette ki herkes için aynıdır. Ama ilk kez kuralları ötesine geçtiğimizde ve sadece doğru hareketlerle ilgilendiğimiz başlangıç seviyesini geride bıraktığımızda, bizi piyonunu itmiş herkesten ayıran kalıplar oluşturmaya başlarız.

Elde edilen kalıplar ve onları kullanma mantığı, özgün niteliklerimizle birleşerek bizi eşsiz bir karar verici yapar. Zaman geçtikçe, deneyim ve bilgi yetenek prizmasında odaklanır; yetenek prizmasının kendisi de

20

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

keskinleştirilebilir, odaklanabilir ve parlatılabilir. Bu karışım, hepimizin sahip olduğu kesinlikle inanılmaz araç olan sezginin kaynağıdır. Onu geliştirerek, daha da iyi bir araç haline getirebiliriz. Burada, bireysel psikoloji ve duygusal yapımızın kararlarımıza yansımaları görmeye başlarız; bu, bir satranç oyuncusunda tarz dediğimiz şeydir.

Kendimiz için hangi tarzı seçeceğimize karar veremeyiz. Kişisel tarz, indirip kurabileceğiniz bir bilgisayar yazılımı değildir. Bunun yerine, sizin için en iyi neyin işe yaradığını anlamalı ve sonrasında, denemeler ve zorluklarla, kendi yönteminizi geliştirmelisiniz; yani kendi haritanızı. Gerçekte benimle röportaj yapanların, önemsiz alışkanlıklarım yerine sormaları gereken sorular bunlardı: Kendimi nasıl zorluyordum? Kendime hangi soruları soruyordum? Güçlü ve zayıf yanlarımı nasıl araştırıp anlıyordum? Öğrendiklerimi, daha iyiye gitmek, yöntemimi güçlendirmek için nasıl kullanıyordum? Bunlar, kendime sorduğum sorulardan birkaçıdır ve bu kitap, kendi cevap arayışımıyla ilgili dürüst bir açıklamayı sunuyor.

Daha İyi Karar Verme Becerisi Öğretilemez, Kendi Kendinizi Eğitmek Zorundasınız Açıklayayım. Kendi karar verme yöntemlerinizin farkına varmak zorundasınız; sonrasında egzersizle sezgisel performansınızı yükseltebilirsiniz. Bu gereklidir, çünkü

21

GARRY KASPAROV

yetişkinler olarak iyi ya da kötü, kendi kalıplarımızı çoktan biçimlendirmişizdir. Kötüyü düzeltmek ve iyiye güçlendirmek için, kendinizin farkına varmak konusunda aktif rol almalısınız.

Bu kitap, bu farkındalığa uzanan kapılan açmak için anekdotlar ve analizler sunuyor. 1. Kısım, temel esaslan ve temel becerileri - strateji, hesaplama, hazırlık - ele alıyor. Bu bölümde, bu esaslan nasıl daha iyi anlayabileceğimizi ve kendimizde geliştirebileceğimizi tartışacağız. 2. Kısım, değerlendirme ve analiz aşaması. Ne türde değişiklikler gerekiyor ve neden? Burada, içsel araştırmamızın yöntemlerini ve yararlarını göreceğiz. 3. Bölüm, performansımızı artırmak için bütün bu şeyleri nasıl birleştirebileceğimizi inceliyor. Psikoloji ve sezgiler, kararlarımız ve aldığımız sonuçların her yönünü etkiler. Büyük resmi görme becerimizi geliştirmeli, hayatlarımızda kaçınılmaz olan krizlerle başa çıkarak onlardan ders almalıyız.

Bu tür kesin anlar, dönüm noktalarıdır; yol boyunca karşınıza çıkan her kavşakta, geri dönemeyeceğinizi bilerek yaptığınız tercihler. Bizler bu anlar için yaşanz ve onlar da yaşamımızı belirlerler. Kim olduğumuzu ve bizim için gerçekte nelerin önemli olduğunu öğreniriz. O halde "sır," bu zorluklardan kaçınmak yerine, onları aktif ve bilinçli bir şekilde aramaktır. Bu, tüm yeteneklerinizi keşfetmenin ve kullanmanın tek yoludur. Kişisel planınızı geliştirmek, daha iyi kararlar vermenizi, sezgilerinize daha çok güvenmenizi ve sonuçlar ne olursa olsun, sonunda daha güçlü olacağınızı bilmenizi sağlar. Her birimizin içinde, eşsiz bir basan sırrı yatar.

birinci kısım

22

1. BÖLÜM

DERS

Dünya Şampiyonundan Kişisel Dersler

1984 yılında dünya satranç şampiyonasında ilk kez oynadığımda, unvanını yaklaşık on yıldır koruyan bir ampiona karşı genç bir yarışmacıyım. Yirmi bir yalındaydım ve satranç dünyasında öylesine bir hızla yük-elmişim ki yoluma çıkan bu son engeli hayal bile ede-

emiştim. Bu yüzden, tek bir oyun bile kazanamadan ört kez kaybedince şoka girmiştim ve aşağılayıcı bir şe-'lde turnuva dışı kalmam sadece iki oyuna bağlıydı. Eğer strateji değişikliği yapılacak bir zaman varsa, zaman kesinlikle gelmişti. Umutsuzluğa kapılmak yerine, kendimi uzun bir yıpratma mücadelesine ha-ırladım. Oyun üstüne oyunda gerilla savaşıma soyu-arak riskimi azalttım ve şansımı bekledim. Kendimi çık çarpışmaya sokacak durumda olmadığımdan, dik-atlı oynuyor ve fırsat kolluyordum. Rakibim Rus

25

GARRY KASPAROV

Anatoly Karpov, kendi amaçları doğrultusunda planıma mükemmel uyuyordu. Mükemmel bir 6-0 zaferle yeni başlayan birine iyi bir ders vermek istiyor, bu yüzden avantajını zorlamak ve baskıyı artırmak yerine temkinli oynuyordu.

Karpov, aynı zamanda kendisinden önceki şampiyon Bobby Fischer'm gölgesinden de esinleniyordu. 1972 yılında kazandığı unvana uzanan yolculuğunda, Amerikalı oyuncu dünya çapında rakipleri karşısında iki kez 6-0 zafer kazanmış, her iki seferinde de berabere bile kalmamıştı. Karpov bana karşı stratejisini değiştirdiğinde, bu efsanevi zaferi tekrarlamak niyetindeydi. Ama Fischer'm hayaletini çağırmak, ciddi bir hata oldu.

On yedi inanılmaz oyun, kesin bir sonuç getirmeden devam etti. Görünüşe bakılırsa, yeni stratejim işe yarıyordu. Karşılaşma aylar boyunca devam etti ve bir dünya şampiyonluğu maçının suresi açısından tüm rekorları kırdı. Ekibim ve ben, Karpov'un nasıl oynadığı konusunda uzun süre kafa patlatmış, hangi stratejileri kullandığını anlamaya çalışmıştık; o kadar ki farkında olmadan giderek Karpov olmaya başladığımı hissediyordum.

Yüzlerce saat süren oyun ve hazırlık sırasında, kendi oyunuma ve zihnime de iyice bakabilmişim. Kariyerimin o noktasına kadar, her şey kolay olmuş, kazanmak işlerin doğal akışı haline gelmişti. Şimdi, ters giden şeyi bulup düzeltmek için kararlarımı nasıl verdiğime odaklanmak zorundaydım. İşe yarıyordu ama yirmi yedinci oyunu kaybederek 0-5'lik bir duruma düştüğümde, maçı kurtarmak için yeterince hızlı öğrenemi-yormuşum gibi geldi. Bir kez daha kaybedersem, bir

26
ZİRVEYE ÇIKAN YOL

kez daha unvan şansımı denemek için üç uzun yıl beklemem gerekecekti. Maç üçüncü ayına girerken, savunmacı pozisyonumu korudum. Kazanmıyordum ama tarz değişikliğim, Karpov için işleri çok daha fazla zorlaştırmıştı. Ben bulmacayı çözmeye yaklaştığımı hissederken, rakibim de giderek yoruluyor ve bıkiyordu. Sonunda baraj yıkıldı. Karpov'un kesin bir darbe indirmeyi başaramadığı otuz birinci oyunu da geride bıraktıktan sonra, otuz ikinci oyunu kazandım ve saldırgan bir stratejiye geçtim. Beş hafta daha oyunlar bera-ere sonuçlandı ama bu kez, artık rakibimden daha faz-a kazanma şansı yaratıyordum. Bu arada, dünya mail hiç sona erip ermeyeceğini merak etmeye başladı, aha önce hiçbir şampiyonluk maçı üç aydan uzun sür-emişti ve burada beşinci aya giriyorduk. Karpov yor-n görünüyordu ve ben de daha fazla bastırmaya başlamıştım. Kırk altıncı oyunu kazanmaya yaklaştıktan sonra, kırk yedinci oyunu ezici bir şekilde kazandım. Bir mucize olabilir miydi? Tam o noktada, organizatörler oyuncuların ara vermesi gerektiğine karar verdi ve bir sonraki oyun birkaç gün ertelendi. Daha önce benzeri görülmemiş bu karara rağmen, bir sonraki oyunu da kazandım. Aniden durum 3-5 olmuştu ve ivme benim tarafımdaydı. Ama sonra, 15 Şubat 1985'te, kaderin tuhaf bir cilvesiyle, uluslararası satranç federasyonu başkanı (Fede-ration Internationale des Echecs şeklindeki Fransızca adı nedeniyle FİDE olarak bilinir), Florencio Campo-manes, Sovyet spor otoritelerinin baskısına cevap vere-

27

GARRY KASPAROV

rek, maçın iptal edildiğini açıklamak için bir basın konferansı düzenledi. Beş ay, kırk sekiz oyun, binlerce oyun ve hazırlık saatinden sonra, maç kazananı belli olmadan sona erdi. Altı ay sonra tekrar savaşmak için dönecektik ve bir dahaki sefere yirmi dört oyunluk bir sınırlama getirilecekti. Karpov tehlikeli durumundan sıyrılmıştı ve unvanını bir süre daha korumanın rahatlığı içindeydi. Resmi basın açıklaması, Karpov'un kararı "kabul ettiğini" ve Kasparov'un "boyun eğdiğini" ifade ediyordu. İlginç ama doğru bir anlam farkıydı.

Bu uzun ve yıpratıcı süreçten çok şey öğrenmişim. Aslında, beş ay boyunca o kadar yorulduktan sonra, dünya şampiyonu kişisel eğitimcim oldu. Sadece oynama tarzını öğrenmemişim, aynı zamanda kendi düşünce yöntemlerime de derinden eğilebilmişim. Giderek artan bir şekilde hatalarımı tanımlayabiliyor ve o hataları neden yaptığımı analiz edebiliyordum. O süreçte, o hataları yapmaktan nasıl en iyi şekilde kaçmabileceği-mi, karar verme yöntemlerimi nasıl geliştirebileceğimi öğrendim. Bu, sadece sezgilerime güvenmek yerine kendimi sorguladığım ilk gerçek deneyimimdi.

Aşırı özgüven nedeniyle aşın saldırgan davrandığımı fark etmişim. Bu durum, hareketlerimi önceden tahmin edilebilir kılıyordu. Karpov'un geniş deneyimi, pozisyonuna sürekli olarak doğrudan saldırma girişimlerimden yararlanmasını sağlıyordu. Oyunumu, benim onun oyununu anladığımdan daha iyi anlıyordu; daha da önemlisi, benim kendi oyunumu anladığımdan daha iyi anlıyordu. Karpov, saldın şansı için sürekli olarak fedakarlık yapacağımı biliyordu ve o ilk maçta bu alış-

28

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

kanlığımı bana karşı kullanmıştı. Ancak sezgilerimi kontrol altına alabildiğim zaman etkili direniş gösterebilmeye başlamıştım. Bu, yaptığım hamleleri neden yaptığımı düşünmeye başladığım andı.

Moskova'da ikinci maç başladığında, ilk zaferim için aylar boyunca beklemem gerekmedi; ilk oyunu kazandım. Maç hâlâ zorlu bir savaştı - ilk etapların çoğunda tam anlamıyla sürüklendim - ama bu kez, o eski, yirmi bir yaşındaki masum genç değildim. Karpov'un başany-la kullandığı o delikleri kapamıştım. Bu kez yirmi

iki yaşında sağduyulu ve deneyimli bir oyuncu olarak, dünya şampiyonu oldum ve unvanı on beş yıl boyunca korudum. 2005 yılında emekli olduğumda, hâlâ dünyanın en iyi oyuncusu kabul ediliyordum ama bir satranç oyuncusu için, kırk bir yaş bile fazlaydı. Yine de, yakla-ık yirmi yıl boyunca zirvede kalmıştım ve rakiplerimin oğu ergenlik çağımdaydı.

Yöntemin Farkına Varmak

Karpov'un kendi oyunumla ilgili bana verdiği eğitim olmasaydı, asla o kadar uzun süre zirvede kalamazdım. Bana sadece zayıf yönlerimi göstermekle kalmamış, aynı zamanda onları bizzat keşfetmemin önemini de kanıtlamıştı. Bunu o zaman tam olarak anlayamamıştım ama ünlü "Maraton Maç" bana başanım anahtarı göstermişti. Yetenekli olmak yetmez. Sıkı çalışmak ve gecenin geç saatlerine kadar uyanık kalmak yetmez. Aynı zamanda karar verme yöntemlerinizi de çok iyi bilmelisiniz.

29

GARRY KASPAROV

İçsel farkındalık, zirve performansınıza ulaşabilmek için bilginizi, deneyimlerinizi ve yeteneklerinizi birleş-tirebilmeniz açısından esastır. Bu türde bir analizi çok az insan yapar. Satranç tahtasında, Beyaz Saray'da, yönetim kurulu odasında veya mutfak masasında olsun, her karar içsel bir süreçten çıkar. Bu kararların konusu farklı olabilir ama yöntem her seferinde neredeyse tıpatıp aynı olacaktır.

Erken yaşlardan itibaren odak noktam satranç olduğundan, dünyanın geri kalanını da satranç terimleriyle algılamam şaşırtıcı değil. Altmış dört karelik dünyasına dışarıdan bakanlar için, oyunun genellikle çok fazla veya çok az saygı gördüğünü fark etmişimdir. Ne önemsiz bir şeydir ne de sadece dâhilere ve süper bilgisayarlar bırakılacak kadar zor bir iştir. Oyunun kalbi stratejidir ve bizim başlamamız gereken nokta da burası.

30

2. BÖLÜM

STRATEJİ

Nasılını bilen kişinin her zaman bir işi olur.

Nedenini bilen kişi ise, daima kendi işinin patronu olur.

- RALPH WALDO EMERSON

Her Hızda Başarı

Satranç oynamayı, birkaç sayfası eksik bir rehber kitaptan öğrendiğinizi düşünün. Elinizdeki sayfalar, taşlarınızı nasıl dizeceğinizi, nasıl hareket ettireceğinizi ve rakibinizin taşlarını nasıl alacağınızı öğretiyor ama oyunun sonuyla, şah-matla ilgili hiçbir şey söylemiyor. Böyle bir kitaptan öğrenerek, manevralarda ve hesaplamalarda etkili olabilirsiniz ama daha yüksek amaçlarınız olamaz. Bir hedefiniz olmazsa, oyununuz amaçsız olur. Bir taktik ustası olabilirsiniz ama strateji duygusundan yoksun kalırsınız. İkisi aynı şey değildir.

Taktik ve strateji arasındaki fark, bu bölüm boyunca bizim için önemli olacak.

Strateji soyut ve uzun vadeli

31

GARRY KASPAROV

hedeflere dayalıyken, taktik somuttur ve o anda en iyi hareketi bulmaya dayalıdır. Taktik şartlara bağlıdır ve fırsatçılıktır; tehdit ve savunmayla ilgilidir. Uğraştığınız konu ne olursa olsun - satranç, iş, ordu, spor - başarılı olmak için hem iyi taktik hem de akıllıca bir strateji gerekir. Sun Tzu'nun asırlar önce yazdığı gibi: "Taktik olmadan strateji, zafere uzanan en yavaş yoldur. Strateji olmadan taktik, yenilgiden önceki gürültüdür."

Önce büyük resimle, stratejiyle başlayalım. "Kötü bir planınız olması, hiç planınız olmamasından daha iyidir," şeklindeki eski satranç deyişi, kesinlikle çok yerindedir. Her adım, her tepki, her karar, net bir hedef doğrultusunda gerçekleşmelidir. Aksi takdirde, kararınızın gerçekten yararınıza olduğuna inanmanın güveniyle, en açık kararları verirsiniz.

Hollanda'daki 2001 Corus turnuvasının ikinci raun-dundayken, turnuvanın başarısız oyuncularından biri olan Alexei Fedorov ile karşı karşıya gelmişim. Bu, o zamana kadar katıldığı en güçlü turnuvaydı ve ilk kez satranç tahtasının

iki tarafında karşılaşmıştık. Ortama veya rakibine çok fazla saygı göstermek niyetinde olmadığını kısa sürede kanıtladı.

Fedorov, standart açılış oyununu çabucak terk etti. Eğer bana karşı oynadığı şeyin bir adı olsaydı, ancak Mutfak Lavabosu Saldırısı denebilirdi. Tahtanın geri kalanına aldırmadan, bütün piyonları ve diğer taşlarıyla, daha en başından itibaren şahıma saldırdı. Böylesine vahşice, kötü hazırlanmış bir saldırının, ancak ciddi bir hata yaptığım takdirde başarıya ulaşacağını biliyordum. Bir gözümü şahımdan ayırmadan, diğer kanattan

32

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

ve tahtanın ortasından onu karşıladım; burası, savaş için taşlarınızı dizmeyi tanımlamak için satrançta kullandığımız deyimle, gelişimini tamamen görmezden geldiği kritik bir alandı. Saldırısının tamamen yüzeysel olduğu çok geçmeden anlaşıldı ve sadece yirmi beş hamleden sonra oyunu bıraktı.

Açıkçası, bu kolay zaferi kazanmak için özel bir şey yapmama gerek yoktu. Rakibim, güçlü bir stratejisi olmadan oynamıştı ve doğal olarak çıkmaza girmişti. Fe-dorov'un yapmayı unuttuğu şey, başarısının hangi şartlar altında başarıya ulaşabileceğini kendisine sormaktı. Nehri geçmek istediğine karar vermişti ama bir köprü aramak yerine, doğruca suyun içine dalmıştı.

Buradaki ders şudur: Uzun vadeli hedefleriniz olmadan oynarsanız, kararlarınız tamamen tepkisel olur ve kendi oyununuzu değil, rakibinizinkini oynarsınız. Yeni bir şeyden diğerine atlarken, ulaşmak istediğiniz şey yerine karşınıza ilk çıkana takılırsınız.

Bili Clinton'ı Beyaz Saray'a taşıyan 1992 Amerikan başkanlık seçimlerini ele alın. Demokratik önseçimler sırasında neredeyse her gün yeni bir skandal patlak veriyor, Clinton'm adaylığını kesinlikle berbat edecek gibi görünüyordu. Kampanya ekibi her yeni felakete hemen tepki veriyordu ama aslında sadece tepki vermiyorlardı. Yaptıkları her basın açıklamasının, aynı zamanda adaylarının mesajını güçlendirmesine dikkat ediyorlardı.

Başkan Bush'a karşı genel seçimler de benzer bir yol izledi. Her saldırı karşısında, Clinton'ın ekibi aynı zamanda kendi mesajlarını - şimdi ünlü "Mesele ekonomi, aptal" - vurgulamaya odaklanan bir savunma ham-

33

lesiyle karşılık verdi ve sürekli olarak stratejisini güçlendirdi. Buna karşılık, dört yıl önce Demokratik aday Michael Dukakis, rakibinin saldırgan taktikleri karşısında tamamen sersemlemişti. İnsanlar sadece onun kendi savunmasını dinliyor, vermeye çalıştığı mesajı duymuyorlardı, çünkü yoktu. 1992'de Clinton'm ekibi, önemli olanın sadece ne kadar hızlı karşılık verdikleri değil, aynı zamanda tepkilerinin genel stratejilerine ne kadar uyduğuna dikkat etmek olduğunu biliyordu. Ama bir strateji izlemeden önce, elbette ki o stratejiyi geliştirmek zorundasınız.

"Neden?" Taktikçileri Stratejistlere Dönüştürür

Stratejistler uzak gelecekte gördükleri bir hedefle başlar ve şimdiye doğru çalışır. Bir satranç ustası en iyi hamleleri yapar, çünkü kararları, tahtanın on ya da yirmi hamle sonra nasıl görünmesini istediğine dayanır. Bu, sayısız yirmi hamle varyasyonunun hesaplanmasını gerektirmez. Mevcut pozisyonda şansının nerede yattığını değerlendirir ve hedeflerini belirler. Sonra o hedeflere ulaşmak için hamle hamle çalışır.

Bunu işinizde veya özel faaliyetlerinizde düzenli olarak yaptığınızı düşünün. Hepimizin yüzlerce kişisel ve mesleki hedefimiz vardır ama bunlar genellikle bir stratejinin temelini oluşturabilecek hedefler olmak yerine, belirsiz, biçimlendirilmemiş dilek listeleridir. "Daha

34

fazla para kazanmak istiyorum," demek, "Gerçek aşkı bulmayı dilerim" veya "Umarım bu oyunu kazanırım" demek gibidir ama bir dilek, hedef değildir. Herkes bir noktada daha iyi bir iş bulmak ister. Ancak neden değişiklik istediğinizi gerçekten anladığınız zaman, değişimi başlatırsınız. Belki de sorun sadece yeni bir iş değildir; belki tamamen yeni bir kariyere ihtiyacınız vardır.

Belki şimdiki işyerinizde bazı değişiklikler yapabilirsiniz. Hangi şartların sizi tatmin edeceğini bilene kadar, ne aradığınızı bilemezsiniz. Araştırmanıza başladığınızda, rehberiniz "daha iyi bir iş" amacınızı oluşturacak olan aradaki hedeflerin bir listesidir. Örneğin, eğer mevcut durumunuzda en önemli mesele para değilse, daha fazla para öneren ama şimdi bulunduğunuz yerde sizi çıldırtan şeyleri değiştirmeyecek bir işe ilgi duymazsınız. Dolayısıyla, her harekete daima "Neden?" diye sorarak başlayın ve bir cevap veya yeni bir fikir bulduğunuz her seferinde, bu soruyu sormaya devam edin. Bu, bir satranç oyuncusunun disiplininin esasıdır ve hayatın hemen her alanına uyarlanabilir. Eğer stratejimiz için elverişli şartlar yaratmak istiyorsak, bu aracı hedefler esastır. Onlar olmadan, evi çatısından inşa etmeye başlarsınız. Genellikle bir hedef belirler ve ona ulaşmak için gereken adımları düşünmeden, doğrudan ona yöneliriz. Peki, stratejimizin başarılı olması için gereken şartlar nelerdir? Ne tür fedakarlıklar gereklidir? Neler değişmelidir ve bu değişimleri başlatmak veya mümkün kılmak için neler yapabiliriz? En önemlisi, yaptığımız şeyi neden yapıyoruz?

35

Japon iş tarzı üzerine yazdığı kitabında, Kenichi Oh-mae stratejistin rolünü şöyle özetliyordu: "Stratejistin yöntemi, mevcut varsayımları tek bir soruyla zorlamaktır: Neden?"

"Neden?" vizyonerleri memurlardan, büyük stratejistleri taktikçilerden ayıran sorudur. Bir strateji geliştirecek, onu anlayacak ve izleyecekseniz, öncelikle bu soruyu kendinize sürekli sormalısınız. Acemi oyuncuların satranç oynamasını seyrederken, berbat bir hamle görürüm ve öğrenciye neden o hamleyi oynadığını sorarım. Genellikle bir cevap veremezler. Beynindeki bir şeyin o hamleyi kendisine en iyi tercih gibi gösterdiği bellidir ama stratejik hedefleri olan daha derin bir planın bir parçası olmadığını hemen anlırsınız. Her hamleden, her karardan önce durup kendine "Neden bu hamle? Ne başarmaya çalışıyorum ve bu hamle istediğim şeyi başarmama nasıl yardımcı olabilir?" diye sormak, herkese yarar getirir.

Satranç, "Neden?" sorusunun gücünü açıkça gösterir. Her hamlenin bir sonucu vardır; her hamle ya stratejinize uyar ya da uymaz. Hamlelerinizi sürekli olarak sorgulamazsanız, tutarlı bir planla oynayan bir rakip karşısında yenilirsiniz. Şimdi dikkatimizi taktiğe, stratejimizi izleme yöntemine çevirelim. Her gün onlarca kez "Alayım mı, satayım mı?" diye karar vermesi gereken bir borsa simsarı düşünün. Sayılara bakar, elinden geldiğince analiz

36

yapar ve sınırlı bir süre içinde olabilecek en iyi kararı verir ve 'ye çalışır. Ne kadar çok zaman harcarsa, o kadar iyi karar verecektir ama düşünürken karar verme fırsatı geçebilir. Zor bir durum. Ama endişesi stratejik değil, tamamen taktiksel. Etkili taktikler, uyanıklıktan ve hızdan doğar, bu açıktır. Ama aynı zamanda eldeki bütün olasılıkları anlamayı da gerektirir. Deneyim, geçmişte başarıyla kullandığımız kalıpları hemen uygulamamızı sağlar.

Taktik, insan beynini yorabilecek hesaplamaları gerektirir ama onları bir kez şekillendirdiğinizde, aslında satranç en basit kısımdırlar ve stratejiyle kıyaslandıklarında neredeyse önemsizdirler. Taktikleri zorlama, planlı tepkiler, bir dizi "eğer-o zaman" ifadeleridir. "Eğer piyonumu alırsa, atımı e5'e oynayacağım. O zaman eğer atıma saldırırsa, filimi feda edeceğim. O zaman eğer..." Elbette ki beşinci veya altıncı "eğer" geldiğinizde, sadece olası hamlelerin sayısı yüzünden hesaplamanız bir hayli karmaşıklaşır. Ne kadar ileri bakarsanız, hata yapma olasılığınız o kadar artar.

Savaş alanındaki tehditlere tepki veren ve fırsatları yakalayan bir taktik ustası, kendini evinde hisseder. Rakibiniz ciddi bir hata yaptığında, kazanan bir taktik aniden kendini gösterebilir ve hem araç hem de amaç olarak hizmet edebilir. Koçların aylarını oyuncularını karmaşık stratejilerle ve oyun setleriyle eğiterek geçirdikleri bir futbol maçını hayal edin. Eğer rakip takımın kalecisi çimende kayıp düşerse, o anda stratejiyi bir kenara atar ve tamamen taktiksel bir tepki olarak, hiç tereddüt etmeden gol atmaya bakarsınız.

GARRY KASPAROV

Bir hamle yaptığınız her seferinde, rakibinizin tepkisini, o tepkiye verdiğiniz karşılığı vs. düşünmeniz gerekir. Bir taktik, patlayıcı bir zincirleme tepki, oyuncularını sürükleyen bir hareketler dizisi başlatır. Bir taktiksel fırsatı hemen değerlendirmezseniz, oyun neredeyse kesinlikle size karşı döner; bir hata yaparsınız ve işiniz biter. Ama stratejinizin yarattığı fırsatları yakalarsanız, oyununuzu bir üstat gibi oynarsınız.

Bir Sürekli Genişleme Örneği

Mart 2004'te, Wright kardeşlerin Kitty Hawk'taki ünlü ilk uçuşlarının yüzüncü yıldönümünden kısa bir süre sonra, İsviçre'deki kayak tesisi Interlaken'de yöneticilerden oluşan bir seyirci grubuna, "Potansiyelinize Ulaşmak" başlıklı bir konferans verdim. Stratejik vizyon eksikliğinin tehlikelerini örneklemek için, Wright kardeşleri ve ünlü icatlarını örnek gösterdim. Daha önce uçan bir makine yapmaya çalışırken yüzlerce mühendis ölmüştü ama Orville ve Wilbur kardeşler bunu başararak isimlerini tarihe altın harflerle kazımışlardı. Ama uçağın bir yenilik ve spor olmanın ötesine geçeceğine asla inanmamışlardı. Amerikan bilim çevreleri de bu görüşü paylaştıklarından, çok geçmeden Birleşik Devletler havacılık işinde bir hayli geride kaldılar. Wright kardeşler, yaratımlarının potansiyelini görememişlerdi ve uçuş gücünü askeri ve ticari amaçlarla kullanmak başkalarına kalmıştı. Bu önemli örneğe, bugün Wright uçaklarıyla uçmadığımız gerçeğini de ekledim.

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

Amerika'nın girişimci vizyonu mühendislik becerisiyle irleştirebilecek birine ihtiyacı vardı ve o kişi, William Boeing idi. Sadece bir stratejist olmanın ötesinde, Boeing aynı zamanda yaratıcı bir taktikçiydi.

1910 yılında, American Scientific Magazine, uçağın dünyada devrim yaratabileceği görüşünün "en uçuk barta" olduğunu yazdı. O zamanlar, William Boeing asıl uçulduğunu bile bilmiyordu ve çoğu havacılık ça-ışmalarının sürdüğü Doğu Sahili'nden uzakta, Seattle, Washington'da yaşıyordu. Yale'deki mühendislik fakültesinden ayrılmış olan Boeing, Wright kardeşlerin teknik bilgisine de sahip değildi. Ama bir vizyonu ve o vizyonu gerçekleştirmesini sağlayacak bir stratejisi vardı. Boeing, uçakların ticari potansiyelini görmüş ve bu yeni alanda yükselmesinin - hatta baskın hale gelmesini - istediği bir şirketin temeli için teknolojik mükemmelliğin şart olduğunu anlamıştı. Ama vizyonunu gerçekleştirmesi için üstesinden gelmesi gereken önemli engelleri vardı; özellikle mesafe sınırlamaları ve güvenlik konuları. Boeing, meteliksiz kalmadan önce vizyonunu gerçekleştirebileceğine inanarak hayatı boyunca oluşturduğu bütün birikimi riske attı. Ama bunun kendiliğinden olmasını beklemedi. Stratejisi daha iyi teknolojiydi ve taktiği şuydu: İhtiyacı olan mühendisleri çekmek için, yerel bir üniversitede bir rüzgar tüneli yapılması için para verdi.

1917 yılında, Amerikan ordusu 1. Dünya Savaşı'na girmeye hazırlanıyordu.

Uçaklara ihtiyaçları vardı ve Boeing, kullanılabileceğini düşündüğü yeni bir tasarım hazırlamıştı. Sorun şuydu: Donanma, yeni uçakları üç

GARRY KASPAROV

bin mil ötedeki Florida'da deniyordu ve bu, küçük uçaklarla uçulamayacak kadar uzak bir mesafeydi. Boeing, bunun kaçırmaması gereken bir fırsat olduğunu biliyordu ve bu yüzden, ekibi uçakları parçalayıp pizza gibi kutulara koyarak, ülkenin diğer tarafına göndermenin yollarını aradı. Bu, son derece zekice bir taktik manevrasıydı.

O mütevazı başarı, Boeing'in birkaç yıl daha devam etmesini sağladı; bu dönemde ayağa kalkmaya çalışan uçak fabrikası tekneler ve - ister inanın, ister inanmayın - mobilya üretiyordu. Boeing, ticari uçuşların geleceğiyle ilgili sezgilerini, uzun vadeli planına hizmet eden sayısız akıllıca taktiksel manevralarla destekledi. En yetenekli mühendisleri işe almaya ve araştırmalara yatırım yapmaya devam etti. Posta teslimatı ve yolcu taşımaya ek olarak Charles Lindbergh'in sansasyonel New York-Paris uçuşu gerçek bir patlama yarattığında, Boeing ve üstün teknolojisi, endüstriye hakim olmak için hazır bekliyordu. Kendi Oyununuzu Oynayın

Başarılı stratejiler geliştirmenin anahtarı, güçlü ve zayıf yönlerinizin farkında olmak, yaptığınız şeyi çok iyi bilmektir. İki güçlü satranç oyuncusunun aynı pozisyonda çok farklı ve eşit derecede etkili stratejileri olabilir; tek bir güçlü kazanan hamleyle bu denkliği bozmak mümkündür. Her oyuncunun kendi tarzı, kendi sorun çözme ve karar verme şekli vardır.

40

| |||M

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

Satranç düşüncesinin rakip okullarından önde gelen iki Rus satranç oyuncusu, dünya şampiyonu oldular. Mikhail Botvinnik - 1948 yılında dünya şampiyonu ve ünü arasında öğretmenim oldu - yoğun içsel disiplinine, Hıkkı çalışmasına ve bilimsel gücüne güveniyordu. Raki-i Mikhail Tal, vahşi yaratıcılığını ve hayal gücünü ge-iştirmişti ve yöntemsel hazırlıklara pek aldırmıyordu, ^thomas Edison'm dediği gibi, "deha, yüzde bir ilham, üzde doksan dokuz terdir." Bu formül, Edison ve Botvinnik için kesinlikle işe yaramıştı ama Tal için değil; da modern Rus edebiyatının kurucusu Aleksandr hkin için. Pushkin'in hızlı yaşam, kumar ve aşk künlüğü, Rus dilindeki en büyük çalışmalardan ba-Bılarının yaratımını getirmişti.

Başka bir eski dünya şampiyonu olan Tigran Petro-an, biz satranç oyuncularının "hastalıktan korunma ntemi" dediğimiz şeyi mükemmelleştirmişti: Yani, po-yonunuzu güçlendirerek tehditleri ortadan kaldırır-ı, önleyici oyun oynama sanatı. Petrosian o kadar iyi r savunma yapıyordu ki rakibinin saldırısı daha başlamadan bitiyordu; belki daha kendisi bile düşünmeden. Mükemmel savunması, rakipleri hayal kırıklığına Uğrattıyor, öfkelenendiriyor ve hata yapmalarına yol açıyordu; her küçük fırsatı dikkatle kollayan Petrosian, bu h ıı talan acımasız bir kesinlikle değerlendiriyordu.

1981 yılında Hollanda'da Petrosian'a karşı oynadığımda, on sekiz yaşımıdaydım ve Petrosian elli iki yalındaydı. Önceki yıl Moskova'da bana tattırdığı yenilginin intikamını almak istiyordum; o oyunda, geliştirdiğim etkileyici saldırı pozisyonu yüzümde patlamıştı. O

41

GARRY KASPAROV

zaman bunun bir kaza olduğunu düşünmüştüm ama tekrar oldu. Saldırım sonuca gidiyor gibi görüldüğü her seferinde, sakince küçük ayarlamalar yapıyordu. Bütün taşlarım şahının etrafına dolmuştu ve kesin bir darbe indirmemin an meselesi olduğunu düşünüyordum. Ama o an bir türlü gelmiyordu. Kendimi arenanın etrafında matadoru izleyen bir boğa gibi hissediyordum. Yoruldum, öfkelendim, bir hata yaptım, ardından ikincisi geldi ve sonunda oyunu kaybettim. (İşin ilginç yanı, bir yıl sonra İspanya'da düzenlenen Dünya Kupası'nda benzer bir şey oldu. İtalyanların savunmacı catenaccio tarzları, Brezilyalıların saldırgan jogo bonito tarzları karşısında zafer kazandı. Bazen en iyi savunma, en iyi savunmadır.)

Yaklaşımımı değiştirmek zorunda kalmıştım ve 1969 yılında dünya unvanını Petrosian'dan alan Boris Spassky'nin sıra dışı bir tavsiyesiyle, bunu yaptım. Spassky'nin Petrosian karşısındaki kendi deneyimleri, benimkine benzer bir kalıp izlemişti. Önce 1966 yılında savunma ustasıyla dünya şampiyonluğu için karşılaşmış, sıkı bir mücadelenin sonunda yenilmişti. Pet-rosian'm, bunu yapma becerisi olmadığı için saldırgan, keskin bir tarzla oynamadığını düşünerek - ve yanıla-rak - maça başlamıştı. Ama Spassky, geliştirdiği bütün saldırıların, dünya şampiyonu tarafından ustaca savuş-turulduğunu görmüştü. Üç yıl sonra, Spassky, Petrosi-an'm becerisine çok daha fazla saygı gösterdi. 1969'daki maçlarında, daha dengeli bir oyun oynadı ve kazandı.

Dolayısıyla, yukarıda anlattığım yenilgilerden yaklaşık bir yıl sonra Petrosian'a karşı tekrar oynadığım-

42

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

da, Yugoslavya'da aynı turnuvada oynayan Spassky ile konuştum. Bana anahtarın baskı uygulamak olduğunu öyledi; az miktarda ama sürekli ve dengeli. "Toplarını Hık," demişti, bana unutamadığım bir ifadeyle. "Ama nadece birini, ikisini birden değil!" Sonraki iki yıl boyunca, Petrosian'ı sakın bir pozisyon tarzıyla - neredeyse Petrosian'm kendi tarzı - iki kez yendim.

O iki yenilgi, hem Petrosian'm becerilerine hem de trançta savunma sanatına derin bir saygı duymama ol açmıştı. Ama aynı zamanda, böyle bir tarzın bana uygun olmadığını da anlamıştım. Daima saldıran taraf olmak istiyordum ve oyun stratejilerim de bunu yansıtıyordu. Ders mi? Sınırlamalarınızın ve en iyi özelliklerinizin daima farkında olmalısınız. Bu bilgi, hem kendi oyununuzu oynamanızı hem de gerektiğinde adapte olmanızı sağlar.

Saldırgan, dinamik tarzım, güçlü yönlerime ve kişiliğime uyuyor. Savunmada kalmaya zorlandığımda bile, sürekli olarak durumu değiştirip karşı saldırıya geçmenin yollarını arıyorum. Saldırgan oynarken ise, küçük başarılar bana yetmiyor. Taşların tahtanın her yerinde uçuştugu ve ilk hatayı yapan oyuncunun kaybettiği, keskin, enerjik oyunları seviyorum. Dünya şampiyonluğu karşılaşmasında yendiğim Anatoly Karpov da dahil olmak üzere diğer oyuncular, küçük avantajları biriktirmede uzmanlaşıyorlar. Küçük risklere giriyorlar ve rakipleri çatırdayana kadar pozisyonlarını yavaşça güçlendirmek onlara yetiyor. Ama bütün bu stratejiler - savunmacı, dinamik, manevracı - onları iyi anlayan birinin elinde son derece etkili olabilirler.

43

GARRY KASPAROV

İş dünyasında da en iyi tek bir strateji yoktur. Fortune 500 şirketlerinin tepesinde, risk düşkünleri muhafazakar müdürlerle yan yana durur. Belki bir CEO'nun kararlarının yüzde ellisi, herhangi bir yetkin iş adamının benzer tarzından oluşabilir; tıpkı, tarzına bağlı olmaksızın birçok satranç hamlesinin her güçlü oyuncunun gözüne açıkça görüldüğü gibi. Asıl farkı yaratan, diğer yüzde ellilik kısımdır; belki de en karmaşık yüzde onluk kısım. En iyi liderler, her durumda bu dengesizlikleri ve kilit unsurları takdir eder, bu anlayışa dayanan bir strateji geliştirebilirler. Ve en iyi özellikleri olduğunu bildikleri şeye güvenirlir.

Nokia'nın Yönetim Kurulu Başkanı Jorma Ollila, her fırsatta gelenekleri baş aşağı eden, özgürlükçü ve hatta zaman zaman kaotik denebilecek bir tarzla, Fin firmasını cep telefonu pazarında lider yaptı. Üst düzey yöneticilere birbirleriyle yer değiştirmeleri söyleniyor, araştırma ve geliştirme personeli doğrudan müşterilerle görüşüyordu ve şirketin baş telefon tasarımcısı bir defasında yönetimi birlikte doğaçlama yapan bir caz grubuna benzetmişti. Bu örnek, dinamik yaklaşım, cep telefonu dünyasının yüksek hızına uyum sağlamak için idealdi.

Böylesine rahat ve enerjik bir tarz, başka bir endüstride, başka bir ülkede veya başka bir Yönetim Kurulu Başkanı ile başarıya ulaşmayabilir. Onyıllar boyunca, IBM işini ve ününü muhafazakar bir tarzla inşa edip korudu. Ofis makineleri ve merkezi işlem bilgisayarlarının dünyasında, bu güvenilirlik demektir ve IBM'in müşterileri için, bu imajdan daha önemliydi. Her ay yeni cep telefonu modelleri çıkarken, IBM tasarladığı ma-

44

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

ki neleri beş ila on yıllık sürelerde satmaya devam ediyor ve servis sağlıyordu. Müşterilerinin gözünde bu muhafazakarlık, bir erdemdi. Hızlı değişimler, IBM'in müşterilerini paniğe sürüklerdi.

avaş Alanını Her Zaman Belirleyemezsiniz

Elbette ki gerektiğinde farklı tarzlarda oynayamazsınız, dünya şampiyonu olmanız mümkün değildir. Bazen tanımadığınız bir bölgede savaşmak zorunda kalırsınız; şartlar hoşunuza gitmediğinde, arkanızı dönüp kaçamazsınız. Uyum sağlama becerisi, başarı için şarttır.

1983 yılında dünya şampiyonluğu yolumda ilerlerken, ben de uyum sağlamak zorunda kalmıştım. Yirmi yaşında çiçeği burnunda bir oyuncu olarak, elli iki yaşındaki Viktor Korchnoi'ye karşı oynamıştım; bugün yetmiş beş yaşında olmasına rağmen hâlâ satranç oynayan Korchnoi, iki kez şampiyonluk finaline kalmıştı. Tahmin edileceği gibi, on iki oyunluk kalifikasyon manisinin ilk aşamalarında tempoyu belirliyordu. İlk oyunu kazandı ve sevdiğim açık saldırı pozisyonlarına girmemi sürekli olarak engelledi.

Oyunların tarzını değiştirme çabalarım sonuçsuz kılıldığı için öfkelenmek yerine, en iyisinin kendimi akışa bırakmak olduğuna karar verdim. Tarzım olduğunu düşündüğüm keskin hareketler yapmak yerine, beni çok sakın pozisyonlara götürse

bile, mümkün olan en 'ağlam hamleleri oynadım. Her oyunda kontrolü ele al-a çabasıyla kendimi psikolojik açıdan zorlamadığım-

45

GARRY KASPAROV

dan, sadece satranç oynuyordum. Korchnoi beni kendi bölgesinde savaşmaya zorlamıştı ama bunun farkına vardığımda uyum sağlayabildim, savaşabildim ve kazanabildim.

Korchnoi durumu tamamen değiştirmeye karar verdiğinde, altıncı ve yedinci oyunu alarak öne geçtim. Dokuzuncu oyunda, saldırgan tarzla beni şaşırtmayı umarak taktiksel bir tarzda oynamaya başladı. Ama kendi bölgesinde savaşı kaybettikten sonra, benim bölgemde savaşma konusunda etkili olamadı ve yıkıcı bir yenilgi yaşadı. Bu ateş altında uyum sağlama deneyimi, bir yıl sonra dünya şampiyonluğu karşılaşmamızda, pek de lehime olmayan şartlara rağmen aynısını yaptığımda, Karpov'a karşı çok işime yaradı.

Darwin okurlarının bileceği gibi, uyum sağlayamamak neredeyse daima çok yıkıcı sonuçlar getirir. Bunun klasik bir örneği, Amerikan tarihinde görülebilir. 1755 yılında George Washington, Fransız ve Kızılderili kuvvetlerine karşı İngilizler ile birlikte savaşıyordu. İngilizler, düşmanlarının uyguladığı cephe savaşı tarzına uyum sağlamak için neredeyse hiç çaba harcamıyorlardı. Generalleri Edward Braddock, trajik bir şekilde tipik bir örnekti. Kırmızı ceketli İngiliz askerlerini iyi organize olmuş atışlar gerçekleştirdiler diye düzgün sıralarla açıkta dizerken, Fransız ve Kızılderili keskin nişancıları, ağaçların arasından onları avlıyordu. Ancak sonunda Braddock'un kendisi de felaket denebilecek bir yenilgi yaşadıkları savaşta öldüğünde, geride kalan birkaç adamı geri çekildi ve başlarında George Washington vardı.

46

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

Birkaç yüzyıl sonrasına, daha az felaket denebilecek bir olaya atlayalım: Bilgisayar çağıyla karşılaşan Bri-nica Ansiklopedisi! Kaynak kitaplar arasında belki e en ünlü olan Britannica, öncelikle ürünlerini CD-OM olarak pazara sürmekte çok geç kaldı. Sonuçta, im o güzel kitapları sanal bir versiyonuyla değiştir-ek ister ki?" diye düşünüyorlardı. Bildiğimiz kadarı-a, herkes istiyordu. 1990-1996 yılları arasında, kağıda asılmış ansiklopedi satışları kaynak kitap pazarında orkunç bir düşüş yaşadı ve Microsoft Encart ile diğer-eri, dev bir pazar payını kaptılar.

Ardından Internet ve tüm dünyadaki müşterilerine neredeyse sınırsız bilgi imkanı sağladı. Diğer herkes pazarı öğrenirken ve içeriklerini bedava vererek müş-teri kitlesi oluştururken, Britannica hâlâ para alıyordu. Britannica'nın iş idaresinin çok zayıf olduğu ortadaydı. Birkaç yıl sonra, bir "nokta com" patlaması yaşandı; bunu çok iyi hatırlıyorum, çünkü ilk kez Internet ortamında satranç oynamanın keyfini yaşamıştım. Britannica nihayet malzemelerini bedava dağıtmaya karar verdiğinde, online reklam pazarı neredeyse tamamen çöktü. Ne yaparlarsa yapsınlar, değişimin yanlış tarafmdaydılar.

Britannica'nın peş peşe gelen bozgunlarının sorumlusu neydi? Konu basılı kitaptan sanal ortama geldiğinde, virajın çok gerisinde kaldıkları açıktı. Internet stratejilerinin başarısızlığı, daha da karmaşık. Ortamınızın çok ötesinde olmak, en az rakiplerinizi geri kalmak kadar kötü olabilir. Dev marka avantajlarını kullanmak yerine, yeni ve belirsiz bir pazarda hakimiyet kur-

47

GARRY KASPAROV

maya çalıştılar ve her seferinde sonu başından belli olan savaşlara girdiler. Sürekli Değişen Bir Strateji, Hiç Strateji Olmamasından Farksızdır Değişim esas olabilir ama ancak dikkatli planlama ve doğru bir nedenle gerçekleşmelidir. Kaybetmek, gerçekte değişmesi gerekmeyen şeyleri değiştirmeyi düşümenize neden olabilir ve kazanmak, felaketin eşiğinde olsanız bile size her şeyin yolunda olduğunu düşündürebilir. Yanlış stratejiyi suçlamak ve her seferinde değiştirmek konusunda hızlı davranıyorsanız, gerçekte hiçbir stratejiniz yok demektir. Ancak ortam radikal bir şekilde değiştiği zaman temellerinizi değiştirmeyi düşünmeniz gerekir.

Hepimiz, istikrar ve esneklik arasındaki çizgide dengeli bir şekilde yürümeliz. Bir strateji uzmanı, stratejisine inanmalıdır ve onu izleyecek

cesarete sahip olmalıdır. Diğer yandan, bir değişiklik gerektiğinde bunu anlayacak kadar açık fikirli de olmalıdır.

Hayatımın en gergin oyunlarından birinde, rakibim kendi planlarına inanmadığı için kaybetti. 1985 yılında, ezeli rakibim Anatoly Karpov ile başka bir bitmeyen savaşa girişmiştim. İkinci dünya şampiyonluğu maçımızın son oyunuydu ve tek puanla öndeydim. Beyaz taşların avantajını taşıyordu ve eğer kazansaydı, maçta berabere kalacaktık ve üç yıl daha unvanını koruyacaktı.

48

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

En başından itibaren saldırgan oynamaya başladı ve şahıma karşı etkileyici bir saldırı pozisyonu geliştirdi. Sonra kritik karar zamanı geldi: piyonu ileri iterek şalı uru zorlayacak ve plamna devam mı edecekti, yoksa daha dikkatli hazırlıklar mı yapacaktı? Sanırım bunun oyunun en kritik noktası olduğunun ikimiz de farkındaydık.

Karpov zorlamamaya karar verdi ve fırsatı kaçırdı. ()yunun ilk yirmi hamlesini doğrudan bir saldırı hazır-lığryla geçirdikten sonra, tereddüt etmişti ve fırsatı kaçırmıştı. Aniden avantajlı duruma geçmiştim ve savunmak yerine karşı saldırı başlatacak bir fırsat bulmuştu in. Oyunda şartlar rakibimin değil, benim lehime dönmüştü ve o oyunda dünya şampiyonluğunu kazanarak eve döndüm.

Konu öldürücü hamleyi yapmaya geldiğinde, Karpov ihtiyatlı doğasına uyan bir hamle oynamıştı ama bu humle, kendi yarattığı "ya hep ya hiç" durumuna uymuyordu. Kişisel tarzıyla oyun stratejisi çatışmıştı ve bu yüzden tereddüt ederek yoldan sapmıştı.

Ama Karpov kurnaz bir strateji uzmanıdır ve hata-lanndan ders almayı bilir. Bu kritik oyundan aldığı ders, şahın piyonuyla açılış yapmayı neredeyse tamamen bırakmaktı. Karpov, önemli anlarda tarzının kendi yarattığı keskin pozisyonlara uymadığını anlamıştı, öğrenerek uyum sağladı ve yıllar boyunca tepeye yakın konumunu korudu, çünkü değişmesi gerektiğini zamanında anlamıştı.

Yine, "Neden?"in gücüne dönüyoruz. Hangi soruları 'oracağınızı bilmeli ve onları sürekli sormalısınız. Şart-

49

GARRY KASPAROV

lar stratejide değişiklik yapmayı gerektirecek şekilde mi değişti, yoksa gereken tek şey küçük ayarlamalar mı? Herhangi bir nedenle temel hedefler değişti mi? Şartlar neden değişti? Neden sonuçlarım artık daha önce olduğu kadar iyi değil? Sadece değişim olsun diye değişime gitmekten kaçının.

Askeri tarih, savaş alanında olayların akışına kendini kaptırarak stratejiden uzaklaşan kumandanların örnekleriyle doludur. 1415 yılında Fransız birlikleri İngilizler karşısında bozguna uğramıştı, çünkü Fransız süvarileri, uzun mesafeden atılan okların kendilerini kışkırtmasına izin vererek düzensiz bir saldırı başlatmıştı. Formasyonlarını kaybeden ve çamurlu alanda saldıran Fransız şövalyeleri tekrar tekrar püskürtüldü. Bu, kibrin getirdiği bir yenilgiydi. Rakibiniz işleri karma-şıklaştırdığında, meydan okumayı kabullenme, fikrini çürütme isteği duyarsınız ve yemi yutarsınız. Elbette ki karşınızdakinin istediği şey tam olarak budur ve işte bu yüzden, bu tür kışkırtmalara karşı direnmelisiniz. Eğer iyi bir strateji belirlediyseniz, neden rakibinize uygun olan bir şey için vazgeçeceksiniz ki? Ama bu tuzaktan uzak durmak, çok güçlü bir otokontrol gerektirir.

Kazanırken planınıza sadık kalmak kolaydır ama aynı zamanda, kendinize aşırı güvenmeniz ve olayların akışına kapılmanız da çok kolaydır. Anın ateşine verdiğiniz tepkilerle dikkatli planlamanızı yıkarsanız, uzun vadede basan imkansız olur.

Başarıyla dolu yıllarımın ilginç bir yan etkisi, bazı rakiplerimin oyunlarımızı orijinal kanallara çekmek için sıra dışı varyasyonlar denemeleriydi. Burada uzun

50

|i | | ^H

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

eyimimin etkisiz olacağını ve sıra dışı pozisyonlara a hazırlıklı olacaklarını düşünüyorlardı. Ama asıl in, bu oyuncuların birçoğunun keşfettiği gibi, "orijinal" kavramlarının çoğunun belli bir nedenle "sıra dışı" olmasıydı. Yenilikçilik erdemi, etki yetersizliğini nadiren tazmin eder.

Rekabeti Kendinizi İzlediğinizden Daha Çok İzlemeyin

Rekabet yüzünden de stratejik yolumuzdan ayrılmaktan kaçınmalıyız. Eğer güçlü ve başarılı bir stratejiniz vıu-Ha - satranç tahtasında pozisyon hakimiyeti kazanımı k veya küresel ticarete bir pazarda payınızı genişlemek olsun - rekabet sizi stratejinizi bırakmaya zor-ıarak zayıflatmaya çalışır. Planlarınız güçlüyse ve lııktık farkındalığınız iyiye, rakibiniz ancak sizin yardımınızla başarılı olabilir.

Sağlam stratejiye karşı, şaşırtma taktikleri ya yeterli kalır ya da kusurludur. Eğer yetersiz kalırlarsa, on-' aldırmandan yolunuza devam edebilirsiniz ve bunu 'h yapmanız gerekir. Eğer sizi yoldan çıkaracak kadar ndikallerse, muhtemelen o ya da bu şekilde bir kusurun vardır; siz hata yapmadığınız sürece. Genellikle rakibiniz sizi yolunuzu değiştirmeye zorladığında, bunu apmaya çalışırken kendisi açık verir.

Rekabet doğrudan işinize karışmasa bile, kendi ken-imize yoldan sapabiliriz. Bir dünya şampiyonluğu ma-

51

GARRY KASPAROV

çı gibi başa baş bir karşılaşmada oynarken, izlemem gereken sadece tek kişi vardır ve o da satranç tahtasının diğer tarafında, tam karşımda oturur. Bu bir kazan-kaybet durumudur: Ben kazanırsam o kaybeder, o kazanırsa ben kaybederim. Ama bir turnuvada en azından bir düzine oyuncu olur ve başka oyunlarda olup bitenlerin kendi başarımlarım üzerinde etkisi olabilir. Çok sayıda ortağı veya rakibi olan her iş gibidir; United ve American havayolları konuşmaya başlarsa, Continental dikkatini vermek zorundadır.

2000 yılında, Sarajevo'da zorlu bir turnuvada oynuyordum. Son raunda girildiğinde, çok küçük bir farkla öndeydim: Yarım puanla. (Satrançta, kazanılan oyunlar bir, berabere kalınan oyunlar yarım puandır ve kaybedilen oyuna puan verilmez.) Dünyanın en iyi oyuncularından ikisi, Alexei Shirov ve Michael Adams, hemen arkamdaydı. Son rauntta onlardan biriyle karşılaşmak iyi olurdu ama hepimiz farklı oyuncularla oynuyorduk. Eğer ben berabere kalırsam ve Adams ya da Shirov kazanırsa, birincilik için başa baş olacaktık. Eğer kaybedersem, üçüncü sırada ben arkaya düşecektim.

Dolayısıyla, oyunumdan önce dikkatli mi oynayacağıma, yoksa ne olursa olsun kazanmaya mı çalışacağıma karar vermek zorundaydım. Dudaklarımızda "Zafer ya da ölüm" sloganıyla savaşa girmek kahramanca olurdu ama satrançta veya hayatta, Alamo için yazılmış bu sözlerle uyacak kadar vahim olan çok az durumla karşılaşsınız.

Öncelikle, siyah taşların dezavantajı bendeydi. Sonra, rakibim bu seçkin karşılaşmada bir yabancıydı.

52

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

ek Cumhuriyeti'ni temsil eden Sergei Movsesian, urnuvada pek iyi performans gösterememişti ama öneki iki rauntta, en yüksek seviyeli katılımcılardan isini elemiştir. Karşılaşmamızda küçük bir kişisel nsur bulunduğunu da itiraf etmek zorundayım. Önceki yıl Las Vegas'taki bir turnuva hakkında yazarken, Movsesian ve diğer birkaç oyuncuyu "turist" gibi görerek fazla dikkate almamıştım ve o da basındaki bu tutumumla ilgili içerlemişti. Şimdi bu turist, kafa derimi hediyeelik eşya olarak yanında götürmeyi: kesinlikle istiyordu.

Sonra, günün diğer karşılaşmalarını da düşünmek «orundaydım. Shirov'un rakibi Fransız Bacrot, o ana dek beş oyun kaybetmişti ve sıralamanın en altındaydı. Rakibinin yeteneği ve deneyimi düşünülürse, onun beraberlik sağlayacağına güvenemezdin.

Bu bilgiyi oyun stratejime uyarlayarak, Movsesian'a knrşı başlangıçtan itibaren saldırıya giriştim. Oyun benim lehime dönerken, ardımdan gelen diğer oyuncuların durumunu görmek için kalktım. Kendi maçımı kala ndığım takdirde onların ne sonuç elde ettiğinin bir önemi olmadığını biliyordum ama izlememek zordu. Eğer ikisi de berabere kalır veya yenilirse, kendi maçımda gereksiz riske girmek aptallık olacaktı. Bu durumda sadece beraberlik için oynayabilir ve yine de turnuvayı kazanabilirdim. Tahmin edeceğiniz gibi, bu tarz düşünceler kendi oyunuma odaklanmamı zorlaştırdı. Rekabetin ne durumda olduğunu bilmekle doğrudan kontrol edebildiğiniz unsurlardan gözünüzü ayırmak arasında çok hassas bir denge vardır.

GARRY KASPAROV

Bu yüzden, hem Shirov hem de Adams'ın zafere doğru ilerlediğini görmek bir anlamda rahatlatmıştı. Artık onlara aldırma ve kendi oyunuma odaklanmam gerektiğini biliyordum; artık her ne pahasına olursa olsun kazanmak zorundaydım. Koltuğuma tekrar oturur oturmaz, temkinli stratejilerin hepsi pencereden dışarı atıldı. Sonunda üçümüz de kazandık ve o küçük farkı koruyarak birinci oldum. Ders: Diğer adamla ilgili, kendi hedeflerinizden ve performansınızdan gözünüzü ayırmanıza neden olacak kadar kafa yormayın.

Bir Stratejiniz Olduğunda, Onu Kullanmak İsteğe Bağlıdır

Son olarak, stratejik düşünce geliştirip kullanmanın en zor kısmına geldik: Onu kullanmak konusunda özgüven ve onu sürdürebilme becerisi. Stratejinizi kağıda yazdığınızda gerçek iş başlar. Nasıl yolda kalırsınız ve stratejik düşünceden uzaklaştığınızı nasıl anlarsınız?

Sonuçlarımızı - iyi ve kötü - ve devam eden kararlarımızı sürekli sorgulayarak yolda kalabiliriz. Bir oyun sırasında hamlelerimi sorgularım ve oyundan sonra savaşın sıcaklığında değerlendirmelerimin ne kadar yerinde olduğunu incelerim. İyi kararlar vermiş miydim? Stratejim güçlü müydü? Kazandıysam, bunun nedeni şans mı, yoksa beceri miydi? Bu sistem işe yaramadığında veya yeterince hızlı sonuç alamadığımda, felaketle karşılaşabilirim.

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

2000 yılında eski öğrencilerimden biri olan Vladimir İnik ile karşılaştım. Altıncı unvan savunmamda ya satranç şampiyonluğu için on altı oyunluk bir girmiştik. 1985 yılında unvanı tekrar kazanmış u maça gelirken, hayatımın en iyi performansını lemistim. Diğer bir deyişle, bozguna uğramak için 1 durumdaydım. Başarıyla geçen yıllar, kaybedebileceğimi hayal et-em-i zorlaştıyordu. O maça girerken, üst üste yedi büyük turnuva kazanmıştım ve kendi zayıflıklarımın rkında değildim. Durumumun harika olduğunu ve asin yenilmeyeceğimi düşünüyordum. Sonuçta, karşılaştığım herkesi ardı ardına yenmemiş miydim? Her başa-nyla, değişme becerisi de azalır. Uzun süre boyunca dostum ve öğretmenim olan Üstat Yuri Dokhoian, bunu doğru bir şekilde bronz gömülmeye benzetiyordu. Her BU fer, bir bronz kat daha ekliyordu.

Maçımızda siyahlarla oynarken, Kramnik kurnazca bir savunmayı seçti - Ruy Lopez'in Berlin varyasyonu » ve güçlü vezirler çabucak oyun dışı kaldı. Oyun dina-nı 1 k, kafa kafaya mücadele olmaktan çıkıp, uzun süre-11 manevralara dayandı. Kramnik tarzımı incelemişti Ve bu türde dingin bir oyunu sıkıcı bulacağımı, isteme-don savunmamı indireceğimi doğru bir şekilde tahmin •tmışti. Yoğun bir şekilde hazırlanmıştım ve belki satranç sahasının yüzde doksanında savaşmaya hazırdım •ma beni daha iyi bildiği ve benim kesinlikle tercih etmeyeceğimi bildiği yüzde onluk alanda oynamaya zor-Inmıştı. Bu zekice stratejisi mükemmel bir şekilde işe yaradı.

GARRY KASPAROV

Oyunlarda pozisyonları kendimi daha rahat hissedeceğim şekillere çekmeye çalışmak yerine, meydan okumasını kabul ettim ve onu kendi oyununda yenmeye çalıştım. Ama bu Kramnik'in ekmeğine yağ sürdü. Uyum sağlayamadım, gerekli stratejik değişiklikleri yeterince çabuk yapamadım ve hem maçı hem de unvanımı kaybettim. Bazen öğretmenlerin de öğrencilerden öğrenecekleri dersler vardır. Uzun vadede, sevdiğim satranç pozisyonlarıyla ilgili daha esnek olmam gerektiğini öğrendim. Ama daha canlı, daha zekice oynayarak, Kramnik'in yararlanmasına fırsat vermeden zayıf noktalarımı bulup onararak bu acı verici dersten kurtulabilirdim.

Her alandaki her lider, her başarılı şirket veya birey, başkalarından daha sıkı çalışarak ve daha fazla odaklanarak bulunduğu yere gelir. En tepeye tırmanan kişiler kendilerine ve planlarına inanırlar; dahası, bu planların inançlarını hak ettiğini görmek ve göstermek için sürekli çalışırlar. Bu olumlu bir döngü yaratır ve çalışma arzuyu, arzu çalışmayı körükler. Kendini sorgulamak bir alışkanlık haline gelmelidir; aşırı güven ve can sıkıntısı gibi engelleri aşmanızı sağlayacak kadar güçlü bir alışkanlık. Bu, ancak sürekli uygulamayla geliştirilebilecek bir kastır.

Satrançta, kötü taktik yüzünden başarısız olan iyi stratejileri - veya tam tersi - sık sık görürüz. Tek bir yanlış, en zekice kavramları altüst edebilir. Uzun vadede daha da tehlikeli olanı, kötü stratejilerin iyi taktik veya sadece şans yüzünden başarıya ulaşmasıdır. Bu bir kez işe yarayabilir ama nadiren iki kez işe yarar.

56

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

Başarısızlığı sorguladığınız kadar şu sarıyı da sorgulamak işte bu yüzden çok önemlidir.

Pablo Picasso, "bilgisayarlar işe yaramaz, size sade-M cevapları verebilirler," dediği zaman bunu çok güzel ıııle etmişti. Önemli olan sorulardır. Yolda kalmanın anahtarı, sorular ve doğru soruları bulmaktır. Taktiklerimiz, günlük kararlarımız, uzun vadeli hedeflere mi dayanıyor? Bilgi dalgası, stratejiyi gölgeleyebilir, detaylarda ve sayılarda, analizlerde, hesaplamalarda, tepkilerde ve taktiklerde kendimizi kaybetmemize neden olabilir. Güçlü taktiklere sahip olmak için, bir tarafta güçlü bir stratejimiz, diğer tarafta da güçlü hesaplamalarımız olmalıdır. Geleceği görmek için ikisi de şarttır.

57

3. BÖLÜM

İŞYERİNDE STRATEJİ VE TAKTİK

Taktik, yapacak bir şey olduğunda ne yapacağını bilmektir; strateji, yapacak bir şey olmadığında ne yapacağını bilmektir...

- SAVIELLY TARTAKOWER

Önceki bölümde, tahta üzerinde taşların çarpışması olarak stratejiyi inceledik. Bu bölümde, rekabetin biraz psikolojik yönlerini ekleyerek bir adım daha ileri gideceğiz: Sadece taşlanmızın rakibinizin taşlarını nasıl alacağını değil, zihninizin de rakibinizin zihnini nasıl yeneceğini göreceğiz.

Satrançta, hamle yapma zorunluluğumuz vardır; size uyan bir yöne karar veremediğinizde, sıranızı atlamamız mümkün değildir. Oyunun en büyük zorluklarından biri, tepki değil, eylem gerektiğinde, yani nereye gideceğinizi tam olarak göremediğinizde ilerlemeye devam etmektir. Büyük Polonyalı satranç ve nükte üstadı Tartakower, oyunun bu aşamasına yan şakacı bir tavırla "yapacak bir şey yok" derdi. Gerçekte, rol ya-

58

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

!Anlarla gerçek mücadeleleri birbirinden ayıran nok-te burasıdır. Bu hamle zorunluluğu, stratejik vizyonu olmayan !F oyuncu için gerçekten yük olabilir. Acil bir krizle Bryt karşıya olmadığında bir plan yapamamak, genel-BÜ* kişinin bir krizi kendisinin yaratmasına ve kendi !Minyonuna zarar vermesine neden olur. Petrosi-8i t dan, uyanık eylemsizliğin satrançta etkili bir strate-! İduğunu görmüştük ama yararlı bekleme becerisi, ı-mmel beceri gerektirir. Yapacak bir şey olmadığının! yaparsınız?

Biz bu aşamalara "pozisyonsal oyun" deriz, çünkü incimiz pozisyonumuzu güçlendirmektir. Zayıflık yalın aktan kaçınmalı, pozisyonunuzu güçlendirmek yollar bulmaya çalışmalı ve küçük düşünmelisiniz düşünmeyi asla bırakmamalısınız. Sakin pozisyon-a kişi tembelliğe dalma eğilimindedir ve Karpov ve-Petrosian gibi pozisyon üstatlanmn böylesine ölüm-olmasımn nedeni de budur. Daima uyanıktırlar ve doce minik bir avantaj kazanmak anlamına gelse bili, tahta üzerinde gerçek eylemlere girmeden uzun sü-t< oynamaktan keyif duyarlar; ne var ki muhteşem zaferlerini getiren de üst üste ekledikleri bu minik avan-tallardır. Zaman içinde rakipleri kendilerini hiçbir iyi İnimle yapamayacak durumda bulurlar; tıpkı bir bataklık-pğa saplanmış gibi!

Gerçek hayatta hamle yapma zorunluluğu yoktur. !O yarar bir planınız yoksa, televizyon izleyebilir, her Rnmanki gibi işinize devam edebilir ve hiçbir haberin M haber olmadığına inanabilirsiniz. İnsanlar, boş za-

59

GARRY KASPAROV

manlarını yapıcı olmayan şekillerde geçirmek konusunda inanılmayacak kadar yaratıcıdırlar. Böyle zamanlarda, gerçek bir stratejist ilerleme kaydetme,

pozisyonunu güçlendirme ve kaçınılmaz çatışmaya hazırlanma yolları bularak kendini gösterir. Elbette ki er ya da geç, çatışma kaçınılmazdır. Yirminci yüzyıla girerken, Avrupa'da büyük ölçüde barış hakimdi ve Avrupa parlamentolarında barışçıl hareketler ciddi ilerlemeler kaydediyordu. Bu arada Almanya savaşa hazırlanıyordu ve donanmasına denk olabilecek - ve bazen tehdit oluşturabilecek - tek güç, İngiltere idi. Bunun sorumluluğu tek kişiye, Amiral John "Jackie" Fisher'a aitti.

İngiltere bir asırdan uzun bir süredir denizlere hakimdi ve 1900 yılında İngiliz politikacılar ve askeri liderler, bu üstünlüğü doğal karşılıyordu. Ama Amiral Fisher, Kraliyet Donanması'nın modernleştirilmesi, ilk dev zırhlı savaş gemilerinin yapılması ve denizaltıların geliştirilmesi konusunda ısrar ediyordu; donanmadaki diğerleri ise, özellikle denizaltıları sinsilik olarak görüyor, daha da kötüsü, bunu İngilizlere yakıştırmıyorlardı. Savaşçı kişiliği devlet meselelerine pek uygun olmayan Fisher, barış zamanında modernleştirme programını uygulamaya koyabilmek için durmadan çabalamak zorunda kalmıştı. 1910 yılında, deniz savaşlarından değil, politik savaşlardan yorgun düşmüş bir şekilde emekli oldu. Ama 1914 yılında 1. Dünya Savaşı patlak verdiğinde, Winston Churchill tarafından tekrar göreve çağrıldı ve Çanakkale Boğazı'ndaki anlaşmazlıkları yüzünden Fisher bir yıl sonra istifa etmesine rağmen,

60

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

İftihliyet Donanması'nın modernleştirilmesi konusundaki mücadelesi çok geçmeden yerinde bulunmuştu.

Jackie Fisher, bugün tarihçiler tarafından İngiltere'nin gelmiş geçmiş en büyük amirallerinden biri olarak tanınır ve en önemli katkılarını, tek bir mermi bile kmadan yaptığı biliniyor. Fisher, yapacak bir şey olmamasının bir şey yapmak gerektmediği anlamına gelmediğini gösteren gerçek bir stratejistti.

Sürpriz Unsuru

Piaher'ın örneğinin gösterdiği gibi, rakibinizden daha M hazırlanmış olmak daima avantajlıdır. Ama bazı zararda, rakibiniz oyuna tarzınızı en ince detaylarına inar incelemiş ve en sevdiğiniz taktikleri karşılamaya zır halde gelir. Bu durumda, elde edebileceğiniz baş-bir avantaj vardır: Oyun tarzınızı değiştirerek, onun m dikkatli çalışmasını boşa çıkarabilirsiniz. 1995 yı-da Hintli yıldız Viswanathan "Vishy" Anand'a karşı *w York'taki dünya şampiyonluğu maçında oynarken maçın yarısında aramızdaki fark tek bir oyunken, a önce böylesine ciddi bir oyunda hiç denemediğim savunma tekniği olan Ejderha Sicilyalı için en sev-"m taktiklerimi terk ettim.

Bunu sadece değişiklik olsun diye yapmamıştım; Ej-rha Sicilyalı'yı seçmemde etkili olan başka unsurlar vardı. Uzlaşmaz bir oyun tarzıdır ve beyazları avan-kazanabilmek için en saldırgan şekilde devam etmek zorunda bırakır. Anand bunu gördüğünde, uzun

61

GARRY KASPAROV

uzadıya hazırlanacağımı da bilerek çok şaşırdı. Buna ek olarak, araştırmamız, Anand'm daha önce Ejderha ile pek deneyimi olmadığını ve diğer keskin açılış hamlelerine oranla kendini daha az rahat hissettiğini göstermişti. Eğer riskli ana varyasyonlarla devam ederse, kendisini bekleyen zorlu numaralarım olacağı konusunda emindi. Bunun yerine, uyum sağlamakta zorlanarak sakince oynadı ve iki kez kaybetti.

Napoleon Bonaparte, savaş alanında sürpriz unsurunu korumakla, özellikle de yarım kalmış gibi görünen bir saldırıyı aniden zorlamasıyla ünlüydü. Ama aynı zamanda, ününü düşmanlarını tuzağa düşürmek için de kullanırdı.

Napoleon, 1805 yılındaki Austerlitz savaşında birliklerini mükemmel bir ileri karakoldan çekerek ve Rus Çarı'nın içeri girip geri çekilen zayıf Fransız hatlarını görmesine izin vererek hazırlık yaptı. Genç Çar Alexan-der, bunun zafer şansı olduğuna inandı ve bütün gücüyle saldırmak için hazırlandı; Napoleon'un istediği şeyin tam olarak bu olduğunu bilmeden! Bütün bunlar olup biterken, Rusların zayıf olduğuna inandığı hatlara gizlice destek birlikler getirmişti.

Bu, sadece akıllıca bir hilenin mükemmel sonuç getirdiği bir olay değildi. Öncelikle, Napoleon düşmanın sayısının çok fazla olduğunu ve doğrudan

yöntemlerin yeterli olmayacağını anlamıştı. Düşmanının genç ve zafer hevesiyle tepisel davranma eğilimli olduğunu biliyordu. Büyük Napoleon'un güçlü bir pozisyondan gönüllü olarak çekileceğine kimsenin inanmayacağını da biliyordu. Napoleon'un stratejisi, bütün bu unsurları

62

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

İtkice birleştirmişti. Tek gözlü Rus general Mikhail Ku-"V, bu konuda uyarmaya çalışmıştı ama genç Çar bu Sarılara aldırmamıştı. Napoleon'un kumarı kesinlikle Bç getirmişti: Çar'ın birlikleri tek bir gün içinde yeli 11 dağılmıştı.

Bir Gelişim Dehası

k sık etkili gelişim ihtiyacına değinirim; bu, bugün lak sınıfının ötesine geçen satranç oyuncularının do-! Baydığı bir şeydir. Ama bu temel kavramın önemini nyaya tanıtmak, ilk kez büyük bir Amerikan spor hramanına düştü. Saldırıya geçmeden önce sağlam iyi geliştirilmiş bir pozisyonunuz olması gerektiği koşundaki dersi, her türlü savaş alanında geçerlidir. Tek bir oyuncunun, böylesine antik bir oyun üzerin-ciddi bir etki yaratmasının bir yıldan kısa sürdüğü-söylemek gülünç gelebilir. Ama 1858 yılında Ameri-ı Paul Morphy, satranç dünyasını sonsuza dek deşış-cek bir miras yarattı. New Orleanslı bu zengin gen-satranç dünyasına girmesinin tek nedeni, eğitimini amladığında hukukçu olarak kariyerine başlamak n yaşının tutmamasıydı. Çok geçmeden, Birleşik vletler'deki en iyi oyuncularla boy ölçüşebileceğini nıtladı ama gerçek rakibi, Atlantik'in diğer tarafın-ıydı. yirmi bir yaşındaki bu genç oyuncu, her gün baş-bir büyük oyuncuyu alt etti.

Morphy, Birleşik Devletler'e bir kahraman olarak ndü. Böylesine küresel önem kazanan ilk Amerikalı

63

GARRY KASPAROV

meydan okuyacaktı - karşı, sahnede "hızlı satranç" tarzında altı oyun oynadım. Kendi türünün ilk ciddi maçıydı ve oldukça hızlı bir oyundu. Hızlı oyunlarda, bütün hamlelerimizi yapmak için sadece yirmi beş dakikamız vardır ve oyunların yedi saate kadar uzayabildi-ği geleneksel satrançtan çok uzaktır.

Bu yeni zaman sınırlaması konusunda yoğun şekilde kendimi eğittim ve her hamlede derin hesaplamalara girmek imkansız olsa bile, derin kavramların hâlâ uygulanabilir olduğunu keşfettim. Ama bir pozisyonu derinlemesine incelemek yerine, sezgilerimize dayanmak zorundaydık. Hızlı satrançta, hızlı hesaplama ve sezgi adına, dikkatli planlamanın ve stratejik hedeflerin ikincil derecede kaldığını veya hatta dikkate alınmadığını söylemek yanlış olmaz. Birçok oyuncu için, durumun tam anlamıyla böyle olduğunu da söyleyebilirim. Yedi saatlik bir oyun sırasında planlama yapmaktan hoşlanmıyorsanız, hızlı satrançta planlamayı tamamen bir kenara atabilirsiniz. Ama en başarılı oyuncular -her hızda - hesaplamalarını kesinlikle stratejik planlamaya dayandırırılar. Rehber bir strateji olduğunda, en etkili analiz ve en hızlı planlama mümkündür. Short ile 1993'te yaptığım dünya şampiyonluğu savaşım, başarılı bir stratejiye tutunmak konusunda iyi bir örnektir. Hazırlık aşamamda, aceleci İngiliz'i manevra pozisyonlarına sokmaya karar verdik. Oyunun birçok keskin alanında iyi hazırlanmış, tehlikeli bir saldırgandı ve bu benim de güçlü yönüm olmasına rağmen, koçum ve ben, yavaş oyunlarda belirgin bir avantaj kazanacağımıza inanıyorduk. Analizlerim, Short'un yavaş

66

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

oyunlarda ne kadar huzursuz ve rahatsız olduğunu ortaya koymuştu.

Short ile maçıma hazırlanırken, ekibimle birlikte, Urcih ettiği çift yönlü varyasyonların hepsi için bir açılıp repertuarı hazırladık. Bunun için, pozisyon manev-Mfariyla ünlü Ruy Lopez açılışının daha yavaş gelişen Varyasyonlarını seçtim. On altıncı yüzyılda satranç oyun yan bir İspanyol rahibin geliştirdiği bir teknik olarak, yavaş ve ezici etkililiği için İspanyol İşkencesi adını almıştı.

İlk dört oyundan üçünü kazanarak, yirmi dört oyun olarak planlanan maçta öne geçtim. Oyunlarımdan ikilini, bu yavaş manevra tarzını kullanarak beyazlarla kazanmıştım ve birçok kişi, rakibimi iplere sıkıştırmışken daha saldırgan

varyasyonlara geçip geçmeyeceğimi merak ediyordu. Short tereddütlüydü ve dengesi bozulmuştu; belki bu, savunmasını iyice düşürmek amacıyla tftzr değiştirerek için iyi bir zaman olabilirdi.

Bir değişiklik yaptım ama nedeni strateji değildi. Savunmasını araştırmak ve zayıflıklarını bulmak için saldırgan tarza geçmişim. Çok geçmeden, beyaz taşlarla yine sakın açılış stratejim sayesinde iki oyun daha kazandım. Kendinize güvenmek, stratejinize ve sezgilerinize inanmak demektir. En iyi performansımı sergilerken, her oyuna kazanacağıma inanarak başlardım. Havaalanına geldiğimde, turnuvanın galibi olacağımı hissedirdim. Yeni politika hayatımda da tutkulu hedefler belir-liyorum. Satrançtaki rakiplerim, başından sonuna kadar tahtanın başına sert bir şekilde savaşmak için gel-

67

GARRY KASPAROV

diğimi biliyorlardı; politik rakiplerimin de aynı şeyi bilmesini istiyorum. Özgüven zayıfladığı anda, kararsızlık ve ciddi hatalar peşinden gelir. Kendimize güvenmezsek, kararlarımızı ertelemeye başlarız ve bu, bizi yıkıcı bir endişe döngüsüne ve zaman baskısına sürükler.

Özgüven ve Zaman Unsuru

Stratejistin en kötü düşmanı, saattir. Satrançta isimlendirdiğimiz şekliyle, zaman sorunu, hepimizi sadece reflekslerle hareket etmeye ve tepkisel olmaya götürür. Dolayısıyla, strateji olmadan sadece taktiksel oynarız. Doğru değerlendirme yapacak zamanımız olmadığında, duygular ve sezgiler, stratejik görüşümüzü gölgeler. Bir satranç oyunu, aniden bir şans oyunu gibi görünür. En güçlü sezgiler bile, doğru hesaplamalar olmadan uzun vadede verimli sonuçlar getiremez.

4 Mart 2004 idi ve yılın en önemli turnuvasının - İs-panya'daki Linares Turnuvası - kritik bir oyununda zamanım doluyordu. İkinci sıradaydım. Bu oyunu kazanırsam, birincilik için aday olacaktım. Son on dakikanın içerisindeydik ve tahtanın üzerinde bir fırtına hazırlanıyordu. 2005 FİDE dünya şampiyonu Bulgar Ve-selin Topalov'a karşı, çift yönlü bir pozisyonum vardı. Şahına karşı muazzam bir ordu dizmişim ve tahtanın o yanındaki gücüne güvenerek bir saldırı başlattım.

Oyun devam ederken umut görüyordum ama hesaplamalarımda hiçbir somut şey bulamıyordum; iki tarafta da çok fazla olasılık vardı. Sekiz dakika. İyi görün-

68

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

yordu; sezgilerim iyi olması gerektiğini söylüyordu. Devam ettim. Şimdi terleme sırası TopaloVdaydı ama o da işe sarılmıştı. İyi savunma yapıyordu ve önüme kısıtlı »üremde çözmem gereken yeni sorunlar koyup duruyordu. İkimiz de sezgilerimize dayanarak hızlı oynuyorduk ve beyinlerimiz kadar ellerimiz de çalışıyordu. Dört dakika.

Dur, son hamlesi bir hata mıydı? Mücadeleci doğasına uygun olarak, Topalov savunma yapmak yerine saldırıya geçmişti. Saldırımı devam ettirmek için bir taşıma feda ettim ve kendim için ciddi bir dezavantaj yarattım. Eğer saldırım sonuca ulaşmazsa oyunu kaybedecektim, yani geri dönüşü yoktu. Kalbim deli gibi atıyordu ve damarlarımda dolaşan adrenalini hissedebiliyordum. Kesin darbenin yaklaştığını görüyordum. Atımı oynatarak, kalemle şahının tehdit edebilirdim. Ama atımı nereye oynayacaktım? E4 mü, e6 mı? İleri mi, geri mi? İki dakika. Beynim alternatifleri öylesine hızlı hesaplıyordu ki iki taraf için de en iyi hamleleri bulmaya çalışmak neredeyse zihnimi uyuşturmuştu. Olası savunmalarını nasıl karşılayacağımı hesaplamaya çalışıyordum; buralı olmazsa, orası, bu olmazsa o. Dört hamle sonra, beş hamle, altı... Her şeyden emin olmak için yeterince inaliz yapacak zaman yoktu. Bir dakika.

Dur, geri hamle yapmak bir yenilgi seçeneği gibi görünüyordu! Atımı ileri doğru oynarken, fırsatın çoktan kaçtığını biliyordum. Topalov hızlı bir şekilde tepki verdi ve şahını kaçırdı. Geride saniyeler kalmışken, yapabildiğim tek şey şahını ileri geri zorlamaktı; son darbe-

69

GARRY KASPAROV

yi indirmek için yapabileceğim hiçbir şey yoktu. Oyun berabere bitti; kaybeden ya da kazanan yoktu. Koltuğumda çöktüğümü hissettim. Bir zaferi mi kaçırmıştım?

Böylesine heyecanlı bir iz sürmeden sonra, avım elimden kaçmıştı. Turnuvayı acı bir şekilde ikinciliği kabul ederek bitirdim ama asıl endişem, böylesine kritik bir anda sezgilerimin bana nasıl ihanet ettiğiydi.

Sonradan anladığıma göre, atımı yanlış kareye oynamıştım. Daha sonra yaptığım analizler, atımı "yanlış" yönde, e4'e oynamamın, yani rakibimin şahından uzaklaştırmamın, bana çok güçlü bir saldırı şansı vereceğini gösteriyordu. Hesaplamalarım sırasında o hamleyi görmüştüm ama vezirinin şahımı tehdit edeceğini ve savunmaya koşacağını düşünmüştüm. Oyun bittiğinde, Topalov bana atımı e4'e oynanışını işlerin farklı olabileceğini söyledi. "Evet," dedim, "peki, o zaman vezirin cl'e gelip şahımı tehdit etmesine ne diyeceksin?" Topalov şaşkınlıkla suratıma baktı ve daha yüzündeki ifadeye bakarken, bunun geçersiz bir hamle olacağını anladım, çünkü vezirin cl'e gitmesi mümkün değildi. Tam anlamıyla hayal görmüştüm. İşin ilginç yanı, kazanan hamleyle savunmadaki bir taşını alacaktım ve bu, zaman baskısı olmadan hesap yapsam, doğal olarak izleyeceğim bir yol olacaktı.

Ama kaçırılan fırsatla ilgili en sinir bozucu şey, oyunumun en güçlü yönlerinden birinin hızlı ve derin hesaplama yapmam olmasıydı; yani taktik. Komplasyonları analiz etmek konusunda her zaman için rakiplerimden daha iyi olduğuma güvenirdim. Konu kesin darbeye geldiğinde, rakiplerim nadiren kurtulurlardı.

70

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

Linares'ten ayrıldığımda, özgüvenim sarsılmıştı. Elbette ki kimse her sınavda yüz puan alamaz ama yine de canım sıkılmıştı. Kırk yaşında, rakiplerimin çoğundan açık farkla yaşlıydim, çünkü çoğu yirmili yasin rda, bazılarıysa ergenlik çağındaydı. Eğer yaş sorunu beni etkisi altına alıyorsa ve taktiklerim sarsılıyordu, daha ne kadar süre zirvede kalabilirdim? Oyunuma, özellikle de taktik yeteneklerime yakından bakmam gerekecekti.

Ama asıl hatamın, kendimi zaman baskısının etkisine çok fazla kaptırmam olduğunu gördüm. Daha sonraki oyunlarımın göstereceği gibi, yeteneklerim, deneyimim, taktiklerim hâlâ mükemmel şekilde işliyordu. Sık «ynamadığım için biraz paslanmıştım ve bu da kararlı-ğımı etkiliyordu; diğer bir deyişle, hesaplamalarımın olan inancımı. Hızlı oynamam gereken hamleleri iki Ittz kontrol ederek, değerli dakikalarımı boşa harcamıştım. Sezgim ve taktiklerim birbirine uymuyordu. Ders |Bi? En iyi planlar ve en etkili taktikler, güven olmadan ©|şansızlıkla sonuçlanabilir.

Asla Vazgeçmeyin; Asla, Asla, Asla

VVinston Churchill'in kitapları, en sevdiklerim arasındadır. Azmi - bazıları buna inatçılık diyor - kişiliğinin her yönünde kendini hissettirir. 1. Dünya Savaşı sırama da Çanakkale Boğazı'nda öne sürdüğü bir askeri laklifi - Amiral Fishertn istifasına neden olan - İngiliz larihindeki en kötü askeri felaketlerden birini getirmiş-

71

GARRY KASPAROV

ti. Ama yirmi beş yıl sonra, temel fikrinin doğru ve planını uygulamaya koyacak cesareti olduğunu anlamıştı.

1915 yılında, o zamanlar Deniz Kuvvetleri Bakanı olan ChurchiU, kabineyi ve İngilizlerin müttefiklerini, Rusya'ya bir nakliyat hattı yaratmak ve Almanları yeni bir cephe açmaya zorlamak için, Osmanlı İmparator-luğu'nun kalbi denebilecek Gelibolu'ya saldırmaya ikna etmişti. Gemiler ve birlikler Akdeniz'den alınarak -Fislle^1 kızdıran buydu - Türkiye'nin Asya ve Avrupa topraklarını ayıran stratejik noktaya, Çanakkale Boğa-zı'na gönderildi.

İlk deniz saldırıları iyi gitti ama bu, İngilizler için iyi haberlerin sonuydu. Askerler karaya çıktığında Sir lan Hamilton'm kumandası altına girdiler ve ne yazık ki Hamilton'm bölge hakkında bilgisi yetersizdi. Yanında iki kumandan daha vardı ama onlar da operasyon üzerinde genel sorumluluğa sahip değildi. İngiliz birlikleri Türklerin sert ve kararlı savunması karşısında ağır kayıplar verirken, bir taktiksel hata diğerini izledi ve sonunda Türklerin olan bu zafer, 1. Dünya Savaşı'ndan sonra Türkiye Cumhuriyeti'ni kuran Albay Mustafa Kemal Atatürk'ün yükselişini getirdi.

İki yüz bin adam ve üç savaş gemisi kaybettikten sonra, İngilizler nihayet geri çekildiler. Bu felaket, Churchill'in Deniz Kuvvetleri Bakanlığı'ndan çekilmesini getirdi ama 2. Dünya Savaşı patladıktan kısa süre sonra tekrar göreve getirildi. 1941 yılında Nazi Alman-yası, Sovyetler Birliği'ne saldırdığında, Churchill, Müttefik güçlerin 1915'tekine benzer bir sorunla karşı karşıya olduklarını fark etti. Sovyetlerin malzemesi kısıt-

72

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

hydı; tıpkı 1. Dünya Savaşı'mn başlarında olduğu gibi. Temmuz 1941'de İngiliz-Sovyet birliklerinin ortak gerçekleştirdiği ilk operasyonlardan biri, Sovyetler ile nakliyat ve iletişim hatlarını güvence altına almak için tran'ı işgal etmek oldu, çünkü kuzey sahillerinin uzun bir savaşta güvensiz ve yetersiz olacağını biliyorlardı.

Ekim ayında, Müttefikler tıpkı Churchill'in 1915'te düşündüğü gibi Sovyetlere malzeme sağlamaya başladılar. 1943 yılında, Sovyetler Birliği'nin savaş çabaları için bunun çok önemli olduğu anlaşıldı, çünkü her ay üç yüz bin ton yiyecek, cephane ve diğer türde malzeme bu yoldan Sovyetlere gönderiliyordu. Churchill, Gelibo-

j lu'daki yenilginin, ardında yatan düşüncenin hatalı ol-

I masından kaynaklanmadığını anlamıştı.

1937 yılında yazdığı Great Contemporaries (Büyük

I Çağdaşlar) adlı kitabında, Samuel Johnson'm ifadesine

Iı benzer bir ifadeyi tercih ederek, Churchill cesaretin in-lan özellikleri içinde en önemlisi olduğunu, çünkü diğer tüm özelliklerin buna bağlı olduğunu vurgulamıştı. Başarıya ulaşmak için, stratejimiz doğru taktiklerle

uygulanmalıdır. Taktiklerimiz, genel stratejik vizyonumuzdan ve hedeflerimizden rehberlik almalıdır. Ama ikisi I de ancak stratejimizin ve taktiklerimizin doğruluğuna I güvendiğimiz zaman "garantilenebilir." Psikolojik güç, I temeldir. Bu zayıflarsa, bütün yapı parçalanıp çöker.

73

4. BÖLÜM

HESAPLAMA

Sadece ileri doğru tek hamle görüyorum

ama daima doğru olanı o.

- JOSE RAUL CAPABLANCA

ÜÇÜNCÜ DÜNYA SATRANÇ ŞAMPİYONU

Hiç şüphesiz, bana en sık sorulan soru şu: "Kaç hamle ilerisini görüyorsunuz?"

Çoğu sorularda olduğu gibi, en dürüst cevap: "Duruma bağlı." Ama yine de insanlar bu soruyu sormaktan, kuşaklar boyunca satranç oyuncularını da özlü cevaplar vermekten vazgeçemediler: "Gerektiği kadarını," veya "Daima rakibimden bir hamle daha fazlasını." Gerçek şu ki azami veya asgari diye tam bir sayı yok; bir açıdan bu soru, ressamın bir tabloyu yaparken kaç fırça darbesi attığını sormaya benziyor. Satrançta hesaplama bir artı bir şekilde değildir; daha ziyade, gözünüzün önünde sürekli değişen bir haritada bir yolu izlemek gibidir. Satrancı matematiksel değerlere indirgemenin imkansızlığı için birinci neden, olasılıkların sayısız olma-

74

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

ıdır. Her hamle için, dört ya da beş etkili karşılık ola-İnir; o karşılıkların her biri için dört ya da beş hamle gelir vs. Karar ağacının dalları, geometrik şekilde genişler. Oyunda beş hamle ilerlediğinizde, önünüzde milyonlarca olası pozisyon bulunur. Bir oyunda pozisyonların toplam sayısı, evrendeki atomların sayısından fazladır. Doğru, bunların çoğu gerçekçi oyun pozisyonları değildir ama satrançta olası olan şeylerin kapsamı, birkaç yüz yıl daha insanları meşgul edebilir.

Bir hava uzmanının tahminleri gibi, ne kadar uzağa bakarsanız, hesaplamalarınızın yanlış çıkma olasılığı o kadar artar. 3. adımın sonucu hakkındaki tahminimizin tutarlılığının, 1. ve 2. adımların sonuçlarıyla ilgili inhinlerimizimizin tutarlılığına bağlı olduğunu söyleyebiliriz ve hesaplamayı bu

hamlelerin sıralaması şeklinde lanımlayabiliriz. Teorik geleceğimize eklenen her hamle, hata yapma olasılığımızı artırır.

Genellikle her türde hatanın hesap yanlışlığı olarak tanımlandığını duyarız. Ama bütün unsurların bilindiği ve varılan sonucun yanlış olduğu tek bir türde hata olarak algılamak daha doğrudur. Satrançta, iki oyuncu da bütün unsurları bilir ama politikada bu imkansızdır. Yine de, "görünür" varsayımlardan ne kadar çok politik hata yapıldığını görmek yine de şaşırtıcıdır.

Askeri güç -ve zekice diplomasi sayesinde, Otto von Bismarck on dokuzuncu yüzyılın ikinci yarısında bir Alman imparatorluğu yaratmıştı. Almanya'yı birleştirdikten sonra, Fransa ve Rusya'yı dışlamış, Avusturya ve İtalya ile ittifak kurmuştu. Fransa ve Rusya'nın asla müttefik olmayacağım, çünkü birçok kraliyet ailesi üye-

75

GARRY KASPAROV

sinin giyotine giderken kendilerine eşlik eden milli marşı dinlemek için şapkasını çıkarmayacağına inanıyordu. Ama 1894 yılında, Kayzer II. Wilhelm'in başbakan olarak Bismarck'ın yerini almasından dört yıl sonra, Fransa ve Rusya bir askeri ittifak imzaladılar. Üstelik, bir Fransız deniz filosu Rusya'yı ziyaret ettiğinde, Çar sadece milli marşı dinlemekle kalmadı, aynı zamanda şapkasını da çıkardı. Bismarck ihtiyacı olan bütün bilgiye sahipti ama yanlış sonuçlara varmıştı ve Rusya'nın büyüyen ekonomisinin Fransız kredilerine duyduğu ihtiyacı küçümsemişti. Hepsinden öte, kraliyet gururunun maddi zorunlulukların ötesine geçeceğini düşünmüştü ve bu yanlış hesaplarının yankıları, 1. Dünya Savaşı'nda bile kendini hissettirmişti. Bismarck büyük bir taktikçi ve strateji uzmanıydı ama bu durumda, başkalarının da aynı özelliklere sahip olabileceği gerçeğini unutmamıştı. Rakiplerinin, kendisinin asla yapmayacağı hatalara düşeceğini sanmıştı.

Hesaplama Odaklı ve Disiplinli Olmalıdır

Altmış dört karelik bir tahtayla sınırlı bir oyuna, günümüzün bilgisayar teknolojisinin hesaplama gücü sayesinde kolayca hakim olunabileceğini düşünebilirsiniz. Ama şampiyonları başkalarından ayıran şey, derin hesaplama yeteneği değildir. Hollandalı psikolog Adriaan de Groot'un yaptığı araştırmalar, seçkin oyuncuların aslında satranç sorunlarının çözümlerinde zayıf oyuncuların daha ileri bakmadıklarını gösterdi. Arada bir

76

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

bunu yapabildikleri doğru ama üstün oyun yeteneklerini borçlu oldukları şey bu değil. Bir bilgisayar, saniyede milyonlarca hamleyi hesaplayabilir ama neden bir hamlenin diğerinden daha iyi olduğunu bilemez; işte bu değerlendirme kapasitesi, bilgisayarların geri kaldığı ve insanların üstün olduğu noktadır. Neye baktığınız konusunda en küçük bir fikriniz bile yoksa, ne kadar ileriye gördüğünüzün bir önemi olmaz.

Kesin hesaplamaların, etkili karar verme sürecinde ilk anahtar olduğunu görmüştük. İkinci anahtar, hem statik (kalıcı) hem de akıcı unsurları değerlendirme becerisidir. Hamlem üzerinde düşünürken, olası her hamle için karar ağacını izlemeye başlamam. Önce po-Eisyon'daki unsurların hepsini değerlendiririm - maileme ve şahın güvenliği gibi - ve böylece, stratejimi belirleyerek orta seviyedeki hedefleri geliştirebilirim. Ancak bu hedefler aklımda olduğu zaman hamle analizine girerim.

Bu analizin etkili olması için, düzenli olması gerekir. Bir yapılacak işler listesi yapmış olan herkes, işler öncelik sırasına konduğunda ve ideal sıralamayla yapıldığı zaman her şeyin daha etkili aktığını bilir. Deneyimim, odaklanacak iki ya da üç aday hamle seçmeme izin verir. Biri genellikle önemsiz bir hamle olarak çabucak gözden çıkarılabilir ve yerini düşünülebilecek başka bir hamle alır. Sonra her seferinde tek hamleyle karar ağacında ilerlerim, olası tepkilere ve karşılığında yapacağım hamlelere bakarım.

Karmaşık bir oyunda, bu analiz ağacı genellikle dört-beş hamle derinlikte kalır; yani her oyuncu için

77

GARRY KASPAROV

dört-beş hamle olarak toplamda sekiz ila on hamle. (Biz bunlara yarım hamleler deriz: Beyaz için bir ve siyah için bir hamle, tek bir tam hamle eder.) Özel şartlar olmadığı sürece - özellikle tehlikeli bir pozisyon veya oyunda kritik bir an gibi - bunun güvenli, pratik bir hesaplama derinliği olduğunu deneyimlerime dayanarak söyleyebilirim.

Karar ağacı, sürekli olarak budanmalıdır. Bir hamleden diğerine, daha az umut vaat eden hamleler bırakılmalı ve daha iyileri izlenmelidir. Analiz ettiğiniz hamlede bir sonuca ulaşmadan önce, başka birine atlama-mahsınız; yoksa çok değerli zamanınızı boşa harcar ve kendi kafanızı karıştırırsınız. Ne zaman duracağınızı da bilmelisiniz. En iyi olduğunu açıkça gördüğünüz bir yol görene kadar hesaplama devam edecek şekilde kendinizi disipline edin, çünkü daha fazla analiz harcadığınız zamana değmez.

Hayal Gücü, Hesaplama ve En Harika Oyunum

Bazı durumlarda, en iyi hamle o kadar açıkça görünür ki bütün detayları incelemenize gerek olmaz; özellikle de zaman çok önemliyse. Ama bu ender bir durumdur ve genellikle bir şeyin açıkça görüldüğünü düşünerek aceleci hareket ettiğimizde hata yaparız. Sık sık daha az değil, daha fazla analiz yaparak rutini bozmalısınız. Bunlar, sezgilerinizin size görünenin altında bir şeylerin yattığını veya kritik bir dönüm noktasına geldiğinizi ve daha derine bakmanız gerektiğini söylediği anlardır.

78

ZİRVEYE ÇIKIYOR YOL

Bu kilit anları tespit etmek için, analizinizde eğilimlere ve kalıplara karşı duyarlı olmalısınız. Eğer analizi-nizdeki dallardan biri şaşırtıcı sonuçlar - iyi ya da kötü - göstermeye başlarsa, neler olduğunu anlamak için zaman ayırmanıza değer. Bazen zihninizde size bulunması gereken şeyler olduğunu söyleyen zillerin neden çaldığını açıklamak zordur. Asıl önemli olan, çaldıklarında onları dinlemektir. En iyi oyunlarımın birisini bu al-lıncı hisse borçluyum. Wijk aan Zee, Hollanda'da geleneksel bir "süper turnuva" oynanıyordu ve rakibim yine "Savaşçı Bulgar" Veselin Topalov idi.

Topalov da övgüyü hak ediyor çünkü gerçekten güzel bir satranç oyunu yaratmak için iki kişi gerekir. Onun katı direnişi beni o oyunda hesaplama becerimin sınırlarını zorlamaya teşvik etmişti ve kariyerim boyunca •n derin kombinasyonları düşündüğüm oyun olduğunu söyleyebilirim. O oyuna ayrılan bir broşür, daha sonraları Yunanistan'da yayınlandı ve broşürdeki analizin yüzde doksanın oyun sırasında kafamdan bile geçmediğini itiraf etmeliyim. Siyah şahı tahtanın üzerinde takip etmek için birkaç heyecan verici olasılık yakaladığımda, odaklandım ve en olası savunma girişimlerini düşündüm. Hesaplamalarım, bunun bir ip üzerinde yürümek gibi olacağını anladım: Tek bir hata ölümcül sonuçlar doğuracaktı. Şahmı açığa çekmek için taşlarımın yarısını feda edecektim. İşe yaramazsa kesinlikle kaybedecektim ve bu yüzden, olabildiğince emin olmak için fazladan zaman harcamaktan başka çarem yoktu. Bir şey olması gerektiğinden emin bir şekilde pozisyonu zihnimde yaratmak için kendimi zorlarken, sonunda

79

GARRY KASPAROV

kazanan pozisyonu inanılmaz bir şekilde on beş hamle ileride gördüm.

Bu inanılmaz bir hesaplama girişimiydi ama hayal gücünüz olmadan zihninizin o kadar ileri gidebilmesi mümkün değildir. O pozisyonu sadece matematiksel çıkarımla düşünseydim, asla o sonucu elde edemezdim. Matematiksel açıdan mükemmel bir sonucu gösteren mantıklı bir analizin ürünü değildi. Kanıt olarak, sadece en azından bir noktada en güçlü hamleyi kaçırdığımı ve bunun daha sonra başka üstatların analizlerinde ortaya çıktığını söyleyebilirim.

Ayrıca, sonuç benim için iyi olmakla birlikte, en iyi hamleyi kaçırmam, uzaktaki bir hedefe odaklanmanın tehlikelerini de gösteriyor. Gökkuşağının sonundaki altın hayalime o kadar odaklanmıştım ki ona yaklaşırken etrafıma bakınmayı unutmuştum. Böylesine güzel bir finalin, bilimsel açıdan da doğru olması gerektiğine inanmıştım ama bu aslında potansiyel açıdan tehlikeli bir yanılgıydı.

Hesaplamanın anahtarı, sınırlarını anlamaktır. Mantık şüphenin ötesine geçerken bunun farkında olmalısınız. O noktada daha genel düşüncelere ve sezgilerinize sığınmanız gerekir. Her alanda, durumun sadece hesaplaıyla çözilemeyecek

kadar karmaşık - veya sonucun şok uzakta - olduğuna kesinlikle inanmanın ölümcül sonuçlar getirebileceğini anlamalı ve dikkatli olmalısınız).

80

5. BÖLÜM

YETENEK

On bir yaşındayken sadece iyiydim.

-BOBBYFISCHER

ON BİRİNCİ DÜNYA SATRANÇ ŞAMPİYONU

Dünyanın en iyi on satranç oyuncusu arasında olan biriyle, ilk yirmiyeye veya ilk yüze girmeyi asla başaramayan diğer birçokları arasındaki fark nedir? Her oyuncunun basan veya yenilgisi için kendi nedenleri vardır ama bunlar arasında en çok tartışılanı, hiç şüphesiz ki yetenektir.

Yeteneğin o kadar çok özelliği ve tanımı var ki kimin yetenekli olup kimin olmadığına karar vermekte zorlanmamıza şaşmamak gerek. Dehalar bunu kolaylaştırır ama Mozart gibi beş yaşındayken senfoni besteleyen veya Pas-Mî gibi daha on iki yaşındayken evinin duvarlarına kendi |•ometri teorilerini karalayan birinin yeteneğine şaşmaktan ve hayran olmaktan başka pek bir şey yapamayız.

Müzik ve matematiğin yanı sıra, satranç da küçük \;ışta ortaya çıkabilen üstün yetenek ve özgünlük ge-

81

GARRY KASPAROV

rektiren birkaç alandan biridir. Jose Capablanca, sadece babasının oynayışını izleyerek daha dört yaşındayken oyunu öğrenmişti ve çok geçmeden deneyimli oyuncularla boy ölçüşebilecek hale gelmişti. Polonya doğumlu Samuel "Sammy" Reshevsky, yedi yaşındayken denizci giysisiyle odaya girer, tüm Avrupa'dan gelen bir oda dolusu oyuncuyu birbiri ardına elerdi. Reshevsky, mucizevi yeteneğinin kaynağıyla ilgilenen her türde psikolog tarafından incelenmişti. Adı karmaşıklık ve zorlukla anılan bir oyunda küçük yaştaki çocuklar nasıl başarılı olabiliirdi? Hepimiz bu tür hikayeler duymuşuzdur ve genellikle, bu insanların özel bir yetenekle doğduğunu kabul etme eğilimindeyizdir. Yine de, sıra dışı yeteneklerin bile gelişmesi için fırsat gerekir. Babası müzik öğretmeni olmak yerine ressam olsaydı, acaba bugün Mozart'ı tanıyabilir miydik?

Kendi gelişimim de büyük ölçüde harici unsurlara bağlıydı. Ben, o zamanlar Sovyetler Birliği'nin bir parçası olan Azerbaycan'da, Bakü'de büyüdüm. Ortak bir dil konuşan ve belli bir şekilde Rus/Sovyet kültürünün etkisi altında olan, farklı etnik grupların kaynaştığı bir yerdi. Kendi köklerim de oldukça ilginç; bazılarının patlayıcı bir bileşim olarak saydığı şekilde, Ermeni bir anne - Klara Kasparova - ve Yahudi bir babadan - Kim Weinstein - doğdum. Evimizdeki atmosfer, annemin katı pragmatizmiyle babamın yaratıcılığının bir bileşimiydi. Klanın geri kalanı arasında babamın kardeşi Le-onid ve kuzenleri Marat - Bakü'de ünlü bir avukattı -da vardı. Çevreleri, sadece Sovyet hükümetinin kaba

82

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

propagandasını değil, aynı zamanda resmi görüşü de sorgulayan profesörler ve entelektüellerle doluydu. Onlara göre, geleneksel mantık daha baştan şüpheliydi; diğer bir deyişle, her şey sorgulamaya açıktı.

Özgürlük Radyosu ve Amerika'nın Sesi gibi kanalları dinliyorduk ve annemin devletle ilgili eleştirilere pek nazikçe bakmayan babası Shagen Dede ile uzun tartışmalara giriştiğimizi hatırlıyorum. Bütün hayatını Komünizm için çalışarak geçirmişti ve bu yüzden, 1970'lerdeki gıda sıkıntısı onun için büyük bir hayal kırıklığı olmuştu. Bu kutuplar arasında, bir sürü kitap okuyarak ve bir sürü soru sorarak büyüdüm. Babam öldüğünde, annemin ailesiyle birlikte yaşamaya başladım. Satrançta açıkça görülen bir başarı kazanmaya başladığımda, annemin soyadını almak çok mantıklı göründü. Kendisi de Yahudi kökenden gelen öğretmenim Botvinnik, Sovyetler Birliği'nde Weinstein soyadını kullanmamamın bana pek de zararı olmayacağını düşünüyordu.

Satranca karşı doğal bir yeteneğim olduğunu ilk keşfeden babam olmuştu. Yedi yaşındayken beni satranç okuluna gönderme kararını verdiğinde, lösemiyle boğuşuyordu. Annem gelişimimi hevesli bir şekilde destekledi. Bugünlerde bana -sık sık daha ziyade coşkumu kontrol etmeye çalıştığını hatırlatıyor. İkinci

sınıftaki öğretmenimden aldığı bir telefonda söz ediyor; dediğine göre, öğretmenim sınıfta kendisine meydan okuduğum için bana kızmış. Öğretmenim bana bunu yapmamam gerektiğini söylemişti, çünkü herkesin, sınıftaki en akıllı kişi olduğuma inanacağını düşünüyordu. Bu ifadesine "İyi

83

GARRY KASPAROV

dört-beş hamle olarak toplamda sekiz ila on hamle. (Biz bunlara yarım hamleler deriz: Beyaz için bir ve siyah için bir hamle, tek bir tam hamle eder.) Özel şartlar olmadığı sürece - özellikle tehlikeli bir pozisyon veya oyunda kritik bir an gibi - bunun güvenli, pratik bir hesaplama derinliği olduğunu deneyimlerime dayanarak söyleyebilirim.

Karar ağacı, sürekli olarak budanmalıdır. Bir hamleden diğerine, daha az umut vaat eden hamleler bırakılmalı ve daha iyileri izlenmelidir. Analiz ettiğiniz hamlede bir sonuca ulaşmadan önce, başka birine atlama-mahsmız; yoksa çok değerli zamanınızı boşa harcar ve kendi kafanızı karıştırırsınız. Ne zaman duracağınızı da bilmelisiniz. En iyi olduğunu açıkça gördüğünüz bir yol görene kadar hesaplamaya devam edecek şekilde kendinizi disipline edin, çünkü daha fazla analiz harcadığınız zamana değmez.

Hayal Gücü, Hesaplama ve En Harika Oyunum

Bazı durumlarda, en iyi hamle o kadar açıkça görünür ki bütün detayları incelemenize gerek olmaz; özellikle de zaman çok önemliyse. Ama bu ender bir durumdur ve genellikle bir şeyin açıkça görüldüğünü düşünerek aceleci hareket ettiğimizde hata yaparız. Sık sık daha az değil, daha fazla analiz yaparak rutini bozmalısınız. Bunlar, sezgilerinizin size görünenin altında bir şeylerin yattığını veya kritik bir dönüm noktasına geldiğinizi ve daha derine bakmanız gerektiğini söylediği anlardır.

78

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

Bu kilit anları tespit etmek için, analizinizde eğilimlere ve kalıplara karşı duyarlı olmalısınız. Eğer analizi-i)izdeki dallardan biri şaşırtıcı sonuçlar - iyi ya da kötü - göstermeye başlarsa, neler olduğunu anlamak için zaman ayırmanıza değer. Bazen zihninizde size bulunması gereken şeyler olduğunu söyleyen zillerin neden çaldığını açıklamak zordur. Asıl önemli olan, çaldıklarında onları dinlemektir. En iyi oyunlarımdan birisini bu altıncı hisse borçluyum. Wijk aan Zee, Hollanda'da geleneksel bir "süper turnuva" oynanıyordu ve rakibim yine "Savaşçı Bulgar" Veselin Topalov idi.

Topalov da övgüyü hak ediyor çünkü gerçekten güzel bir satranç oyunu yaratmak için iki kişi gerekir. Onun katı direnişi beni o oyunda hesaplama becerimin sınırlarını zorlamaya teşvik etmişti ve kariyerim boyunca en derin kombinasyonları düşündüğüm oyun olduğunu söyleyebilirim. O oyuna ayrılan bir broşür, daha sonraları Yunanistan'da yayınlandı ve broşürdeki analizin yüzde doksanının oyun sırasında kafamdan bile geçmediğini itiraf etmeliyim. Siyah şahı tahtanın üzerinde takip etmek için birkaç heyecan verici olasılık yakaladığımda, odaklandım ve en olası savunma girişimlerini düşündüm. Hesaplamalarımda, bunun bir ip üzerinde yürümek gibi olacağını anladım: Tek bir hata ölümcül sonuçlar doğuracaktı. Şahını açığa çekmek için taşlarımdan yarısını feda edecektim. İşe yaramazsa kesinlikle kaybedecektim ve bu yüzden, olabildiğince emin olmak için fazladan zaman harcamaktan başka çarem yoktu. Bir şey olması gerektiğinden emin bir şekilde pozisyonu zihnimde yaratmak için kendimi zorlarken, sonunda

79

GARRY KASPAROV

kazanan pozisyonu inanılmaz bir şekilde on beş hamle ileride gördüm.

Bu inanılmaz bir hesaplama girişimiydi ama hayal gücünüz olmadan zihninizin o kadar ileri gidebilmesi mümkün değildir. O pozisyonu sadece matematiksel çıkarımla düşünseydim, asla o sonucu elde edemezdim. Matematiksel açıdan mükemmel bir sonucu gösteren mantıklı bir analizin ürünü değildi. Kanıt olarak, sadece en azından bir noktada en güçlü hamleyi kaçırdığımı ve bunun daha sonra başka üstatların analizlerinde ortaya çıktığını söyleyebilirim.

Ayrıca, sonuç benim için iyi olmakla birlikte, en iyi hamleyi kaçırmam, uzaktaki bir hedefe odaklanmanın tehlikelerini de gösteriyor. Gökkuşağının sonundaki altın hayalime o kadar odaklanmıştım ki ona yaklaşırken etrafıma bakmamı

unutmuştum. Böylesine güzel bir finalin, bilimsel açıdan da doğru olması gerektiğine inanmıştım ama bu aslında potansiyel açıdan tehlikeli bir yanılgıydı.

Hesaplamanın anahtarı, sınırlarını anlamaktır. Mantıkk şüphenin ötesine geçerken bunun farkında olmalısınız. O noktada daha genel düşüncelere ve sezgilerinize sığınmanız gerekir. Her alanda, durumun sadece hesaplanmayla çözülemeyecek kadar karmaşık - veya sonucun çok uzakta - olduğuna kesinlikle inanmanın ölümcül sonuçlar getirebileceğini anlamalı ve dikkatli olmalısınız!.

80

5. BÖLÜM

YETENEK

On bir yaşımıdayken sadece iyiydim.

- BOBBY FISCHER

ON BİRİNCİ DÜNYA SATRANÇ ŞAMPİYONU

Dünyamn en iyi on satranç oyuncusu arasında olan biriyle, ilk yirmiyeye veya ilk yüze girmeyi asla başaramayan diğer birçokları arasındaki fark nedir? Her oyuncunun başarı veya yenilgisi için kendi nedenleri vardır ama bunlar arasında en çok tartışılanı, hiç şüphesiz ki yetenektir.

Yeteneğin o kadar çok özelliği ve tanımı var ki kimin yetenekli olup kimin olmadığına karar vermekte zorlanmamıza şaşmamak gerek. Dehalar bunu kolaylaştırır ama Mozart gibi beş yaşındayken senfoni besteleyen veya Pascal gibi daha on iki yaşındayken evinin duvarlarına kendi geometri teorilerini karalayan birinin yeteneğine şaşmaktan ve hayran olmaktan başka pek bir şey yapamayız.

Müzik ve matematiğin yanı sıra, satranç da küçük yaşta ortaya çıkabilen üstün yetenek ve özgünlük ge-

81

GARRY KASPAROV

rektiren birkaç alandan biridir. Jose Capablanca, sadece babasının oynayışını izleyerek daha dört yaşındayken oyunu öğrenmişti ve çok geçmeden deneyimli oyuncularla boy ölçüşebilecek hale gelmişti. Polonya doğumlu Samuel "Sammy" Reshevsky, yedi yaşındayken denizci giysisiyle odaya girer, tüm Avrupa'dan gelen bir oda dolusu oyuncuyu birbiri ardına elerdi. Reshevsky, mucizevi yeteneğinin kaynağıyla ilgilenen her türde psikolog tarafından incelenmişti. Adı karmaşıklık ve zorlukla anılan bir oyunda küçük yaştaki çocuklar nasıl başarılı olabilirdi? Hepimiz bu tür hikayeler duymuşuzdur ve genellikle, bu insanların özel bir yetenekle doğduğunu kabul etme eğilimindeyizdir. Yine de, sıra dışı yeteneklerin bile gelişmesi için fırsat gerekir. Babası müzik öğretmeni olmak yerine ressam olsaydı, acaba bugün Mozart'ı tanıyabilir miydik?

Kendi gelişimim de büyük ölçüde harici unsurlara bağlıydı. Ben, o zamanlar Sovyetler Birliği'nin bir parçası olan Azerbaycan'da, Bakü'de büyüdüm. Ortak bir dil konuşan ve belli bir şekilde Rus/Sovyet kültürünün etkisi altında olan, farklı etnik grupların kaynaştığı bir yerdi. Kendi köklerim de oldukça ilginç; bazılarının patlayıcı bir bileşim olarak saydığı şekilde, Ermeni bir anne - Klara Kasparova - ve Yahudi bir babadan - Kim Weinstein - doğdum. Evimizdeki atmosfer, annemin katı pragmatizmiyle babamın yaratıcılığının bir bileşimiydi. Klanın geri kalanı arasında babamın kardeşi Le-onid ve kuzenleri Marat - Bakü'de ünlü bir avukattı -da vardı. Çevreleri, sadece Sovyet hükümetinin kaba

82

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

propagandasını değil, aynı zamanda resmi görüşü de sorgulayan profesörler ve entelektüellerle doluydu. Onlara göre, geleneksel mantık daha baştan şüpheliydi; diğer bir deyişle, her şey sorgulamaya açıktı.

Özgürlük Radyosu ve Amerika'nın Sesi gibi kanalları dinliyorduk ve annemin devletle ilgili eleştirilere pek nazıkçe bakmayan babası Shagen Dede ile uzun tartışmalara giriştiğimizi hatırlıyorum. Bütün hayatını Komünizm için çalışarak geçirmişti ve bu yüzden, 1970'lerdeki gıda sıkıntısı onun için büyük bir hayal kırıklığı olmuştu. Bu kutuplar arasında, bir sürü kitap okuyarak ve bir sürü soru sorarak büyüdüm. Babam öldüğünde, annemin ailesiyle birlikte yaşamaya başladım. Satrançta açıkça görülen bir başarı kazanmaya başladığımda, annemin soyadını almak çok mantıklı göründü. Kendisi de Yahudi kökenden gelen

öğretmenim Botvinnik, Sovyetler Birliği'nde Weinstein soyadını kullanmamamın bana pek de zararı olmayacağını düşünüyordu.

Satranca karşı doğal bir yeteneğim olduğunu ilk keşfeden babam olmuştu. Yedi yaşındayken beni satranç okuluna gönderme kararını verdiğinde, lösemiyle boğuşuyordu. Annem gelişimimi hevesli bir şekilde destekledi. Bugünlerde bana sık sık daha ziyade coşkumu kontrol etmeye çalıştığım hatırlatıyor. İkinci sınıftaki öğretmenimden aldığı bir telefonda söz ediyor; dediğine göre, öğretmenim sınıfta kendisine meydan okuduğum için bana kızmış. Öğretmenim bana bunu yapmamam gerektiğini söylemişti, çünkü herkesin, sınıftaki en akıllı kişi olduğuma inanacağını düşünüyordu. Bu ifadesine "İyi

83

t

GARRY KASPAROV

de, bu doğru değil mi?" diye karşılık vermiştim. Açıkçası, eski öğretmenlerimi kışkırdığımı söyleyemem.

Herhangi bir alandaki her genç yıldız, başarısının büyük ölçüde kendisini ve yeteneğini destekleyen bir ebeveyne borçludur. Diğer açıdan, bana kalırsa satrançtan başka hiçbir şeyde böylesine bir başarı kazanamazdım. Oyun bana o kadar doğal gelmişti ki gerektirdiği şeyler kişisel yeteneklerime eldiven gibi oturmuştu. Ezberleme ve hesaplama yeteneklerim, saldırgan ruhumla birleşerek satranç için ideal bir bileşim yaratmıştı.

Hayatlarımızdaki Kalıpları Tanımak

"Yetenek" olarak tanımladığımız şey, aslında sadece tek bir açma kapama anahtarı değil, bir özellikler grubudur. Bir konser piyanisti, iyi bir kulak ve güçlü bir ritim duygusunun yanı sıra, yüksek fiziksel ustalıkta da ihtiyaç duyar. Çoğu şey, böyle beceri gruplarına bölünebilir. İyi bir müdür, iyi bir general, iyi bir ebeveyn olmak için neler gerektiğini bir düşünün. Satranç da bu konuda istisna değil ve satrançta mükemmelleşmek için, yeteneğinizi geliştirmeniz ve bol miktarda bilgi edinmeniz gerekir. Sıra dışı bir ikili gibi görünebilir ama en önemli özellikler arasında hafıza ve hayal gücünü de saymak zorundayım. Bunlar, en büyük oyuncuların bolca sahip oldukları özelliklerdir.

İnsanlar genellikle iyi bir hafızadan sahip olduğunuz ya da olmadığınız bir şeymiş gibi söz ederler; sanki uzun boy veya mavi gözlermiş gibi. Birçoğu bunu grup-

84

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

landırmaya çalışarak, örneğin, sima hafızalarının iyi olduğunu ama isim hafızalarının kötü olduğunu söylerler. Chaucer'ın çalışmalarının tamamını ezbere bilen ama arabasını park ettiği yeri bile hatırlayamayan bir profesör, çok tipik bir örnektir.

Beynin uzun vadeli ve kısa vadeli anıları farklı yerlerde sakladığını biliyoruz. Bütün bir telefon rehberini hiç çaba harcamadan hatırlayabilen insanlar olduğunu biliyoruz. İnsanlar genellikle en seçkin satranç oyuncularının da benzeri özelliklere sahip olması gerektiğini düşünürler ama bu doğru değildir.

Büyük bir satranç oyuncusu olmak için güçlü bir hafızanız olması gerektiği doğrudur ama ne hatırladığınızı açıklamak çok daha zordur. Kalıplar mı? Sayılar mı? Tahta ve taşların zihinsel görüntüleri mi? Aslını ister-Beniz, bunların hepsi.

"Gözleri bağlı satranç" uygulaması, asırlar boyunca dünyanın ilgisini çekti. 1783 yılında, büyük Fransız oyuncu François-Andre Danican Philidor, tahtaları görmeden aynı anda iki oyun oynadı ve eşi benzeri olmayan bir dahi olarak kabul edildi. Bir gazete yazısı, onu "insanlık tarihinin bir fenomeni" olarak kabul etti ve "insan hafızasının en iyi örneklerinden biri" olarak gösterdi. Elbette ki sırtını tahtalara dönmüş bir adamın -ya da daha teatral bir şekilde, gözleri gerçekten bağlanmış halde - güçlü hamleler yapması ve tahtaya dönük olarak oynayan rakiplerini yenmesi şaşırtıcıdır. Ama mucize filan da değildir.

Yaklaşık iki asır sonra, Polonyalı Üstat Miguel Naj-dorf, 2. Dünya Savaşı'nm patlak vermesiyle Arjantin'de

85

GARRY KASPAROV

mahsur kalmıştı. Savaş sona erdiğinde, Najdorf Polon-ya'daki ailesine hayatta olduğunu bildirmek için bir fikir buldu: O zamana kadar gelmiş geçmiş en büyük gözü bağlı satranç gösterisini sergileyecek, aynı anda kırk beş tahtada oynayacaktı. Bu, takip etmeniz gereken 1,440 taş olduğu anlamına gelir. Yaklaşık yirmi dört saatlik oyundan sonra, hepsi tahtalara dönük oynayan rakiplerinin karşısında, Najdorf otuz dokuz galibiyet, dört beraberlik ve sadece iki yenilgiyle gösteriyi noktaladı.

Najdorf un mükemmel, fotografik bir hafızası yoktu. Ama çok güçlü bir "satranç hafızası" vardı; yani altmış dört karelik tahtada taşların kalıplarını ve hareketlerini izleyebilme becerisi ki bu, tahtayı görebilen oyuncular için de gerekli bir özelliktir. Bu hatırlama ve zihinde canlandırma becerisi, hesaplamamızın hızlı ve tutarlı olmasını sağlarken, her pozisyonu sıfırdan hesaplamak zorunda kalmamamız anlamına gelir. Eğer benzer bir pozisyonu biliyorsanız ve daha önce neyin işe yarayıp, neyin yaramadığını hatırlıyorsanız, o pozisyonu ilk kez gören biri karşısında muazzam bir avantaja sahip olursunuz. Bu kazancı üretmesi için pozisyonun tam bir kopya olması gerekmez. Bütün kariyeriniz boyunca Najdorf Savunması'nı oynadıysanız, hangi hamlelerin yapılacağını, belli fikir ve planların ne zaman ve nasıl uygulanacağını hissedersiniz. Otomatik bir şekilde paraleller bulur ve daha önceki pozisyonlarda kazandığımız bilgimizi kullanırız.

Bir üstat, on binlerce parçayı ve kalıbı hatırlayabilir ve onları sürekli egzersiz sayesinde zihnine kazır. Birçok oyunu ve pozisyonu kolayca hatırlamam, isimleri,

86

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

tarihleri veya başka şeyleri aynı kolaylıkla hatırlayabildiğim anlamına gelmez. De Groot, 1944 yılında satranç oyuncularını incelediğinde, bunu görkemli bir şekilde göstermişti. Eski dünya şampiyonlarından yeni başlayanlara kadar her seviyeden oyuncuları incelemiş, üstat satrancının sırlarını çözmeye çalışmıştı. Oyunculara oyunlardan ezberlemeleri için pozisyon-I. ı r vermiş, sonra ne kadar başarılı bir şekilde yeniden üretebildiklerini incelemişti. Tahmin edileceği gibi, oyuncu ne kadar güçlüyse, o kadar iyi hatırlayabiliyordu. Seçkin oyuncular yüzde doksan üçlük başarı elde ederken, uzmanlar yüzde yetmiş ikilik, ortalama oyun-ı ular ise sadece yüzde elli birlik başarı gösteriyorlardı.

Otuz yıl sonra, 1973'te, Bili Chase ve Herb Simon adlı araştırmacılar, bu deneyi tekrarladılar ama ikinci bir po-lisyon grubu eklediler. Bu ikinci grupta, taşları tahtanın Üstüne rasgele yerleştirdiler ve oyunun kurallarını ya da kalıpları izlemediler. De Groot'un deneyinde olduğu gibi, «erçek oyunlardan alınmış pozisyonlarda daha güçlü Oyuncuların puanı daha yüksekti. Ama rasgele pozisyonlu rda, bütün seviyelerdeki oyuncular, neredeyse aynı başarıyı gösterdiler. Kalıpları kullanamadıklarından, üstatlar üstün bir hafıza kapasitesi sergileyememişlerdi.

Aynı süreç, bütün alanlarda geçerlidir. Mekanik ez-lırrleme, anlamlı kalıpları hatırlama becerisinden çok ^daha az önemlidir. Bir sorunla karşılaştığımızda, asla »ıfırdan başlamayız; güdusel bir şekilde - hatta bilinçaltı n dan - geçmişte paralel bir örnek ararız. Paralelliklerin özgünlüğünü inceler ve bu biraz farklı içeriklerle lıcnzer bir tarif kullanıp kullanamayacağımıza bakarız.

87

GARRY KASPAROV

Tüccarlar, borsa grafiklerindeki trendleri görürler; ebeveynler çocuklarının davranış kalıplarını izlerler; deneyimli bir duruşma avukatı, bir tanıkla çalışırken sezgilerini en etkili şekilde kullanabilir. Bunların hepsi, deneyim ve bilinçli olarak gözlemlenmiş anılardan gelir. Sadece egzersiz sizi yetkin kılabilirken, yaptığınız şeyde mükemmelleşmek için tuttuğunuz şeyi aktif şekilde incelemeniz gerekir.

Günün sonunda performansınızı ne sıklıkta gözden geçiriyorsunuz? Ne gördünüz? Ne öğrendiniz? Dikkate değer yeni bir şey gözlemlediniz veya yeni bir deneyim yaşadınız mı? Aynı durum, aynı fırsat, aynı kalıp tekrar karşınıza çıkarsa, tanıyabilir misiniz? Olimpiyat atletleri gibi seçkin oyuncular, başarılı olmak için böylesine eleştirel, kendilerinin böylesine farkında olmalıdırlar.

Eğer bir ofis ortamında çalışıyorsanız, böylesine yoğun bir performansın yararlarını görmek kolay olmayabilir ama genellikle aynıdır. Liderlik rollerindeki insanlar bile, genellikle sadece günü atlatmaya bakarlar. Çoğu insan, okul veya işten sonra rahatlamaktan, dinlenmekten, günü arkalarında bırakmaktan söz ederler. Her günün sonunda yarın için ne dersler öğrendiklerini sorgulasalar, ne kadar da etkili olabilirlerdi!

Konu yeteneklerimizi kariyerimizle birleştirmeye geldiğinde, kendi şansımızı yaratmak için yapabileceğimiz çok şey vardır. Asıl sorun, yaşımız ilerledikçe, tarzımız ve mesleğimiz giderek yerleştikçe, nadiren kaynaklarımızı sınarız. Sürekli sınama olmadan, yeteneklerimizin neler olduğunu keşfetmemiz çok zordur. Bence sürekli olarak sınırlarımızı zorlamalı ve hayata ba-

88

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

kış açımızı genişletmeliyiz. Bunu yf» mak için en etkili yöntem, ben yaratıcı deneysellik diyorum.

Fantezinin Gücü

Tal taşları elleriyle hareket ettirmiyor;

bunun için sihirli değnek kullanıyor.

- ÜSTAT VIACHESLAV RAGOZIN

DÜNYA ŞAMPİYONU MIKHAIL BOTVINNIK'İN KOÇU

Fransız romancı Anatole France, "büyük işler başarmak için, eylemde bulunmak kadar hayal de kurmalıyız," diye yazmıştı. Satrançta, alışıldık kalıplan kırmak ve rakiplerimizi şaşırtmak için gereken hayal gücüne verdiğimiz bir isim vardır; biz buna fantezi deriz. Burada zihinlerimizin varyasyonları hesaplamaktan Uzaklaşarak pozisyonadaki gizli olasılıkları hayal etmesine izin veririz. Arada bir bütün kuralları yıkan yeni bir fikir buluruz; o anda tahta üzerinde bulunan eşsiz unsurlar kombinasyonunu parlak bir avantaja çeviren bir fikir. İşin ilginç yanı, satranç bilgisayarları da insanlara ktiksel fantezi gibi görünebilecek hamleler üretebili-rlar, çünkü bilgisayarlar, mantıksız ya da saçma gö-nebilecek hamleler karşı önyargıyla yaklaşmıyor ve lıplara dayanmıyorlar. Sadece fasulyeleri sayıyor ve labildikleri en iyi hamleyi oynuyorlar. Alışkanlıkla-la var olan bir yaratık olarak insanın böylesine taraflı olabilmesi çok daha zordur.

89 •

GARRY KASPAROV

Fantezi Sisi Dağıtabilir

Çok fazla şeyin kalıplara ve mantığa dayandığı bir oyunda açık zihinli davranmak zordur. Ben ilham almak için sürekli olarak yeni yöntemlerle rakiplerini şaşırtan o büyük oyunculara bakarım. Bunu hiç kimse sekizinci dünya şampiyonu Mikhail Tal'dan daha iyi yapamamıştır. "Riga Büyücüsü" 1960 yılında yirmi üç yaşındayken dünya şampiyonluğuna yükselmişti ve saldırgan, patlayıcı oyun tarzıyla ünlenmişti. Oyunun Botvinnik tarafından belirlenmiş modern, bilimsel çağının doğasına tamamen aykırı şekillerde piyonlarını ve diğer taşlarını feda ederdi. Tal, satrancın romantik biçimini yeniden yaratmıştı; savunmanın korkakça sayıldığı bu oyun tarzı, on dokuzuncu yüzyılın ortalarında yaygındı.

Bunu nasıl yapmıştı? Nasıl oluyordu da diğer üstat-larmkilere oranla Tal'ın atları daha çevik, filleri daha hızlı görünüyordu? İnanılmaz bir hesaplayıcıydı ama bu, yeteneğinin sadece çok küçük bir parçasıydı. Sadece hesaplamanın sorunun çözemeyeceği noktaları fark etme yeteneği vardı. Sovyet Üstat Vasiukov'a karşı oynadığı ve bir atını feda etmeyi düşündüğü klasik bir oyunu şöyle anlatıyordu: Fikirler birbiri ardına geliyordu. Rakibime kurnazca karşılık verecektim ve bu durumda işe yarayacaktı ama başka bir durumda doğal olarak kesinlikle işe yaramaz olacaktı. Sonuç olarak, zihnim her türlü hamlenin karmaşık yığınıyla ve

90

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

ünlü "varyasyon ağacı" ile dolmuştu. Koçlar bu ağaçta küçük dalları kesmenizi önerirler ama benim durumumda, bu ağaç çok hızlı yayılıyordu.

Sonra, aniden, her nedense, Korney Chu-kovsky'nin [ünlü Sovyet çocuk şairi] klasikleşmiş iki mısrası aklıma geldi:

Oh, ne kadar da zor bir işti Suaygırlarıyla dolu o bataklıktan çıkmak...

Suaygırların satranç tahtasına nereden geldiğini bilmiyordum ama seyirciler pozisyonu incelemeye devam ettiğime kesinlikle inanmalarına rağmen, gerçekte şunu düşünüyordum: Bir suay-gırını bataklıktan nasıl çıkarırsın? Düşüncelerime makaraların, vinçlerin, helikopterlerin ve hatta bir ip merdivenin karıştığını hatırlıyorum. Uzunca bir süre düşündükten sonra, bir mühendis olarak yenilgiyi kabul ettim ve kendi kendime şöyle düşündüm: "Bırak boşulsun!" Aniden suaygırı ortadan kayboldu. Tıpkı geldiği gibi aniden satranç tahtasından silindi. Kendi kendine. Tam o anda, pozisyon artık o kadar da karmaşık görünmez oldu. Bütün varyasyonları hesaplamanın mümkün olmadığını ve atı feda etmemin, doğasında tamamen sezgisel olduğunu anlamıştım. Ayrıca, oyunu bir hayli ilginçleştireceği için, bu kararımı değiştirmek istemedim.

Ertesi gün, kırk dakika boyunca pozisyonu düşündükten sonra, Mikhail Tal'ın doğru hesaplan-

91

GARRY KASPAROV

mış bir şekilde taşım feda ederek oyunu nasıl kazandığını gazetelerden okumanın keyfini yaşadım.

Bu, Tal'ın zekasını gösteren sevimli ve daha da önemlisi, sorun çözme yöntemi açısından önemli bir örnek. Çekiç gerektiren bir bozukluğu boru anahtarıyla çözmeye çalışmanın yanlış olduğunu anlamıştı. Ama onun hayal gücü bile, bazen farklı bir şekilde çalışmak için zorlanmaya ihtiyaç duyuyordu. En önemlisi, savaşın ateşinde bile böyle fantastik düşünce tarzını izlemekten çekinmiyordu. Hayal Gücü Alışkanlığını Geliştirmek

Hayal gücü, açıp kapayabileceğiniz bir şey değildir. Onu olabildiğince sık kullanabilmeniz, bu alışkanlığı geliştirmenize, geleneksel mantığın dışında kalan benliğinizin kendini göstermesine izin vermenize bağlıdır. Herkes ilham perisini harekete geçirmek için kendine özgü bir yöntemle sahiptir. Amaç onun sürekli ve bilinçaltı seviyesinde gerçekleştirmesini sağlamak, böylece hayal gücünüzü daima aktif kılmaktır. Bunun arada bir yaratıcılık patlamasını gerektirecek şekilde bir mucit olmakla ilgisi yoktur; daha ziyade, karar verme sürecinizde daima yenilikçi olmakla ilgisi vardır.

Joseph Wilson ismi size pek tanıdık gelmese de, başında bulunduğu Xerox şirketini mutlaka bilirsiniz. Wilson'm kendisi bir mucitti ama asıl adı Haloid Co. olan şirkete getirdiği yaratıcı tutum, Wilson'm bir labo-

92

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

tuarda yarattığı her şeyden daha önemliydi.* Yeni başlayan çalışanlarına daima şöyle derdi: "İşleri es-tarzda yapmak istemiyoruz. Bu yüzden, aramıza karken, umarım hayatınızı değiştirecek bir tutumla lirsiniz. Yarın işleri, bugün yaptığınız tarzda yapma-nksmız." Daha sonra Palo Alto Araştırma Merke-i (PARC) kurdu ve kişisel bilgisayarın, farenin ve fik kullanıcı arayüzünün ilk versiyonlarının öncülünü yaptı.

Eski satranç eğitim rutinlerimden uyuma düzenime dar, alışkanlıkları olan biri olduğumu itiraf etmeli-; o kadar ki Wilson'ın tavsiyesini izlemek benim için büyük çaba gerektirdi. Satranç tahtasının başında oturken, zihnimin dolaşmasına, arada bir varyasyon-n sisine aldırmasına izin veririm. Rekabetçi bir mda böyle hamlelerin - bugün onlara "kutunun dı-da düşünmek" diyeceğiz - rakibinize tam bir sürpriz rak görünmek gibi fazladan yararı vardır. Hamleniz rine düşünerek harcadığı zamanın büyük bölümü

•n olur ve oyunun yapısı değişir. Aslında, konu iyi hamle oynamaktan fazlasıdır. Güçlü fantezi unsuru ren ve rakibinizi gerçekten şaşırtan hamleler, aynı anda onu hata yapmaya zorlar. İşte bir örnek:

1997 yılında, . Tilburg, Hollanda'da oynuyordum ve inci rauntta, dünyanın en önemli "fantezi oyuncula-dan biri olan Letonya doğumlu - şimdi İspanya adı-

X«rox'un kuruluş ve yükseliş hikayesini, Daniel Gross'un yayınevi-Rllzden çıkan Forbes: İş Dünyasından Tüm Zamanların En Büyük Başarı Hikayeleri adlı kitabında bulabilirsiniz. E.N.

93

GARRY KASPAROV

na oynuyor - Alexei Shirov'a karşı siyah taşlarla oynuyordum. Yaratıcı Shirov, kariyerinin ilk yıllarında, konu egzotik saldırıya geldiği zaman türünün tek örneği olarak tanımlanabilecek Mikhail Tal tarafından eğitilmişti. Ama bu kez, onu kendi oyununda yenmeye karar verdim. İki tarafın da eşit şansa sahip olduğu karmaşık bir pozisyonda, Shirov kalesini oynatarak bir sonraki hamlede vezirime saldırıya hazırlandı. Elbette ki veziri onun yolundan çekmem gerekiyordu ve olası geri çekilme hamlelerini inceleyerek oturuyordum. Bütün seçenekler pozisyonun dengesini koruyacaktı ama daha fazlasını bulamamaktan rahatsız olmuştum.

Görünüşte kaçınılmaz olduğu gibi, vezirimi savunmak için hamlemi yapmaya hazırlanırken, derin bir nefes aldım ve tahtanın geri kalanını inceledim. Birçok fantezi hamlede olduğu gibi, bu da zihinsel bir "... olsa fena olmaz mıydı?" tarzında bir düşünceyle başlamıştı. Eğer olduğunu görmek istediğiniz şeylerle ilgili biraz hayal kurarsanız, bazen gerçekten mümkün olduğunu görebilirsiniz. Vezirime yönelttiği tehdide al-dırmazsam ne olurdu? Rakibimin taş sayısı daha fazla olurdu ama teknik açıdan vezirden daha zayıf olsalar bile, benim taşlarım aktif hale gelirdi ve rakibimi baskı altına alırdım.

Bu yüzden, vezirimi kaçırmak yerine, elim şaha gitti ve tahtanın ortasına doğru bir kare ilerletti. Ortaya çıkan manzara ilginçti; bütün tehdide arkamı dönmüş, tahtadaki en zayıf taşla, zararsız gibi görünen bir hamle yapmıştım. Elbette ki ben bunun önemli yararlar getirecek güçlü bir hamle olduğunu biliyordum.

Fantezi-

94

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

nin ciddi değerlendirme ve hesaplamaıyla desteklenmeli gerekir, yoksa bütün hayatınızı güzel hatalar yaparak geçirirsiniz.

Shirov yeni duruma yeterince uyum sağlayamadı. Doğasında saldırgan bir oyuncuyken, şimdi savunma yapmaya zorlanmıştı. Pozisyon neredeyse dengede idi ima çabucak ciddi bir hata yaptı ve o noktadan sonra oyunu sonuca ulaştırmam pek de zor olmadı. Hatta sonunda görkemli bir final yapabilmek için, başka taşlarımı vermekten de keyif aldım.

Çoğunlukla, sıra dışı veya uçukça görünen fikir ve çözümleri bir kenara atarız; özellikle, bilinen yöntemleri 11 uzun zamandır yerleşik olduğu alanlarda. Yaratıcı (üşünmek konusunda eksik kalmak, işimizin ve hayalimizin parametreleri kadar, kendi kendimize dayattığımız bir şeydir. "Peki ya olursa?" sorusu genellikle "Neden olmasın?" sorusuna dönüşür ve o noktada, bütün cesaretimizi toplayıp harekete geçmemiz gerekir.

Rutinlerinizin Farkına Varın ve Onları Yıkın

hpki bir gün içinde karar vermenin birçok yöntemi ol-luğu gibi, fantezilere dalmak için de aynı durum geçerlidir. Bilinçli olarak aramadığınız ve bulduğunuzda de-eyecek cesaretiniz olmadığı sürece sorun çözümünde ni yöntemler bulamazsınız. Elbette ki hepsi beklendi-gibi gitmeyecektir. Ama ne kadar çok deney yaparsa-", deneyleriniz giderek o kadar başarılı sonuçlar geti-.

Rutinlerinizi yıkın; hatta yeni ve daha iyi yöntemler

95

GARRY KASPAROV

bulup bulamayacağınızı görmek için, memnun olduğunuz rutinlerinizi bile değiştirin.

Satrancın rekabetçi dünyasında, başarı ve yenilgi için standartlar nettir. Yani neyin işe yaradığını ve neyin yaramadığını anlamak, görece daha kolaydır. Dene-me-yanılma yöntemi, başarılı rutinler belirleyip geliştirmeme yardımcı oldu. Kötü bir sonuç aldığım da, gerek satrançta ve gerekse günlük hayatta bu şeyleri yeniden gözden geçirmem gerektiğini anladım. Başarı ve yenilgi için belirgin işaretler olmadan, sürekli yeniden değerlendirme yapmak daha da önem kazanır.

6. BOLUM

HAZIRLIK

Bir adamın yeteneği varsa ve kullanamıyorsa, başarısız demektir.

- THOMAS WOLFE

İpkı ormanda devrilen bir ağacı kimsenin duymaması gibi, keşfedilmemiş yetenek de gerçekte yok bidir. Dolayısıyla, kaybına üzülmemiz de zordur. Ama liştirilmeden kalan, mevcut olan ama boşa harcanan r yeteneğin yasım tutabiliriz. Buna karşılık, genellik-Binırlı doğal yeteneklerle büyük başarılarla ulaşanla-, daha yüksek yeteneklere sahip rakiplerini daha faz-çalışmayla geçenleri överiz.

Bu durum bana pek de adil görünmüyor. Neden sıkı hşma becerisi de doğal bir yetenek olarak görülmü-? Her ne kadar o amaçla söylene de, birinin "daha yla daha fazlasını başardığını" söylemenin iltifat olgunu düşünmüyorum. Eğer bir futbol oyuncusu kısa yluysa ve diğerleri kadar hızlı koşamadığı halde üs-bir oyuncu haline gelirse, bir yetenek eksikliğinin

97

75

GARRY KASPAROV

üstesinden mi gelmiştir, yoksa odaklanma ve kararlılık sayesinde, sıkı çalışma yeteneğini kullanarak başarılı olmanın bir yolunu mu bulmuştur?

Michael Jordan, sporculuğuyla ve uzun mesafe atışlarıyla ün yaptı ama aynı zamanda, antrenmanlara da ilk o gelir ve en son da o giderdi. Röportajlarında, Jor-dan'm takım arkadaşları ve koçları, onun sıçrama yeteneğinden değil, aşın disiplininden söz ederlerdi. Deneyimli bir NBA yöneticisi, Jordan'm yeteneğiyle ilgili şunu söylemişti: "Sarsılmaz iş ahlakı olmasa, Jordan hayranlık uyandıran bir kariyeri sürdüren diğer yetenekli sporcular gibi olurdu; tarihi bir kimlik olamazdı."

Buna katılıyorum ama yine, bu sözler sıkı çalışmanı ve disiplini Jordan'm yeteneğinin parçalan değilmiş gibi gösteriyor. Her gün kendinizi sonuna kadar zorlamak ve bunu etkili bir şekilde yapmak, fiziksel beceriler kadar göze görünmeyebilir ama bu, Michael Jordan'm bütün kariyeri boyunca sergilediği bir yetenektir ve hepimiz aynı yeteneği geliştirmek için uğraşmalıyız.

Önemli Olan Sonuçlardır

Satranç kariyerim boyunca, insanlar hazırlıklıların derinliği ve genişliğiyle ilgili - bazen dolaylı bir şekilde - iltifat etmişlerdir. Açıkçası, bu açıdan gururlu bir nesilden geliyordum. 1920'lerde, Alekhine kendisinden önceki herkesten daha çok çalışarak bir centilmenin oyun kültürünü değiştirmişti. Çabalan nedeniyle, yendiği kişiler tarafından genellikle "saplantılı" olarak ta-

98

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

ılanmıştı. 1940'larda, Botvinnik'in güçlü zihni ve liçkanhklan, oyunu tam zamanlı bir mesleğe dönüş-Irdü. 1970'lerde, Fischer'ın fantastik tutkusu, diğer Itün oyunculardan daha fazla çalışmaya veya geride kal-|«ya zorladı.

Benim iş ahlakım, annemin ve öğretmenim Botvin-Ik'in yarattığı disiplinli ortamdan kaynaklandı. Araş-ırına, yaratıcılık ve ezberlemeyi kapsayan açılış hazırları için dinmek bilmeyen bir iştahım vardı. Önde ge->ı tüm oyuncuların en son oyunlanm hepsini inceliyor ı yarattıkları yenilikleri dikkatle gözden geçiriyordum. Mira, onları analiz ediyor ve daha da geliştirmeye çalış-ırdım. Bana göre, açılış sistemleri sadece taklit me-MSİ değil, hayal gücüne açıkça meydan okumaydı. Gençken koçlanla yaptığım eğitim seansları, dillini duygumun gelişmesine yardımcı oldu. Örneğin, 'defler belirleniyor ve açılış çalışmaları için belli saatin ayrılıyordu. Böylesine bir çalışmanın cömertçe karağı

olacağını ve bu şekilde çalışmadığım takdirde sa-ıv yeteneğimi heba edeceğimi anlamam uzun sürme-Botvinnik, tüketici analizlerle desteklenmemiş yara-fikirlerle karşı kesinlikle hoşgörölü değildi. Araştırın, çalışma ve analiz süreçlerinin kendilerinden zevk İmayı ve onlan bir amaca hizmet eden araçlar veya |i 11 keyifsiz ama zorunlu yanlan gibi görmemeyi öğrenim. Zaman içinde, hazırlık zamanlanmdan daha fazla nvk almaya başladım, çünkü rakiplerim uyurken, kentin geliştiğimi hissediyordum.

Uluslararası satranç dünyasında yaptığım patlayıcı irişten kısa süre sonra, başanmı büyük ölçüde bir Sov-

99

GARRY KASPAROV

yet ekibiyle birlikte gerçekleştirdiğim derin çalışmalara borçlu olduğum konusunda dedikodular duydum. İlerleyen yıllarda, bu tam anlamıyla bir mite dönüştü. "Kasparov'un gece gündüz açılış yenilikleri üzerinde çalışan üstatlardan kurulmuş bir ekibi var!" "Bir süper bilgisayarı var!" Her ne kadar bu dedikoduları iltifat gibi almaya çalışsam da, bir süre sonra röportajlarda tekrarlanmaya ve sinirimi bozmaya başladı. Ama bütün şehir efsanelerinde olduğu gibi, bu hikayelerin de dayandığı bir temel gerçek vardı. En iyi oyuncuların analitik asistanlarla çalışması oldukça yaygındı; özellikle de dünya şampiyonluğu maçları için. Bunu yapacak kaynağım olduğunda, tam zamanlı olarak bir koçla çalışmaya başladım; üstelik sadece büyük karşılaşmalara hazırlanırken veya bu karşılaşmalar sürerken de değil. Bilgisayarıma gelince; hazırlık sürecine makineleri katan ve programlarla veri-tabanlarını kullanan ilk oyuncu bendim. Ama teknoloji tutkunu kuzenim Eugenitaraından toparlanmış olsa da, kullandığım PC, yakınında iyi bir bilgisayar mağazası olan herkesin kolayca alabileceği bir makineydi.

Başarılarımı nasıl kazandığım konusunda insanların ne dediğine kulak vermek yerine, sonuçlara odaklandım. Kullandığım sağlam yöntemler - örneğin, belli eğitim konulan için haftada belli bir süre ayırmak gibi -herkes için işe yaramayabilirdi ama benim için kesinlikle etkili sonuçlar getiriyordu. Eleştirmenler ve rakipleriniz sonuçlarınıza uyum sağlayamıyorsa, genellikle o başarılarla ulaşma şeklinizi karalamaya çalışırlar. Hızlı, sezgisel tiplere tembel derler. İçindeki tutkuyla gece ya-

100

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

larına kadar çalışanlar, saplantılıdırlar. Başkalarının cirlerini dinlemek ve üzerlerinde düşünmek kötü bir r olmasa da, bu eleştiriler büyük bir başarının hemen casından ortaya çıktığında elbette ki şüphelenirsiniz. Tere Karşı İlham

||tr yaştan herkesin tam olarak gelişmemiş yetenekle-ı vardır; hatta mesleklerinin zirvesine ulaşmış olanla-Pin bile. Kübalı Capablanca, örneğin, yenilmez bir sat-ftnç makinesi gibi görölüyordu. Bunda biraz gerçek pa-f\ var: Bir dönem sekiz yıl boyunca hiç yenilmedi! Ama Bipablanca, efsanelerin (ve kendi iddialarının) savun-lUğu gibi tembel olmasa bile, çalışmaktan nefret edi-PDrdu. Harcamaları Küba devleti tarafından karşılanan fa iyi yaşamayı seven biri olarak, rakipleri için nadiren ırlık yapar ve çalışmayı ciddiye almadığı konusunda |Jnürdü. Düştüğü her tuzaktan kaçabileceği konu-hunda kendine güvenirdi ve genellikle de haklıydı.

Capablanca 1921 yılında tacı Lasker'dan aldığıında, I n m un onyıllar sürecek bir dönemin başlangıcı olduğu Jtişünülmüştü. "Çapa" satrancı kolay gösteriyordu, inkü onun için gerçekten de öyleydi. Ama doğal yete-İtğine çok fazla güveniyordu ve bu yetenek ona sadece Hn yıl hizmet etti. Onu yenen Rus Alexander Alekhine, »ııl.ranç tarihinde gelmiş geçmiş en fanatik oyuncular-|tn biriydi. Centilmen satrancının yaygın olduğu ve satrancın meslek olarak düşünülmesinin mümkün olmadığı bir

101

r.

GARRY KASPAROV

çağda, Alekhine daha önce kimsenin yapmadığı şekilde satrancı tüm hayatı haline getirmişti. Capablanca ve Alekhine'i tiyatroya davet eden bir beyefendiyle

ilgili anlatılan bir hikaye vardır; daha sonrasında bu beyefendi şöyle demişti: "Capablanca gözlerini korodan hiç ayırmadı; Alekhine bakışlarını cebindeki küçük satranç setinden kaldırmadı!"

Elbette ki Alekhine'in de satranç konusunda kendi güçlü dehası vardı ve bunu yoğun tutkusuyla birleştirerek, Capablanca'nın ham yeteneğinin başa çıkabileceğinden fazlası haline gelmişti. Capablanca'nın bütün oyunlarını dikkatle incelemişti ve yararlanabileceği belli birkaç zayıf nokta bulmuş olmasına rağmen, Capablanca'nın yenilmezliğiyle ilgili miti yalancı çıkaracak hatalar da görmüştü.

Yine de, 1927 yılında Buenos Aires'teki maça başladıklarında, Alekhine, rakibinin şansının daha fazla olduğunu düşünüyordu. Daha önce güçlü Kübalı'yı hiç yenememişti ve önceki yıl New York turnuvasında açık farkla Capablanca'dan sonra ikinci olmuştu. Ama o kolay zaferde Capablanca'nın kendi hatası da vardı. Capablanca, Buenos Aires'teki ilk oyunu kaybetti ve! çabucak geri dönüp öne geçmesine rağmen, kendini böylesine zorlu bir savaşın içinde bulmuş olmaktan dolayı muhtemelen şaşkındı. Maç bir süre sonra irade savaşıma dönüştü ve bir noktada Alekhine şöyle dedi: "Yaptığım şey oynamak değil, mücadele etmek." Ama kendisini günde sekiz saat çalışmaya zorlayan dürtü, kaybetmesine izin vermeyecekti. Capablanca böylesine' zorlu bir maça alışık değildi ve sonunda otuz dört oyun-

102

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

- lan sonra yenildi. (Karpov'a karşı 1984-1985 yıllarında yaptığımız kırk sekiz oyunluk maça kadar, bu rekor kırılıp lamamıştı.)

Alekhine'in daha sonra bu maça ilgili yazdığı gibi; "()ndan üstün olduğuma inanmıyordum. Belki de yenilisinin en büyük nedeni, 1927'de New York'ta kazandığı ezici zaferden dolayı kendi yeteneklerine çok fazla güvenmesi ve beni küçümsemesiydi."

Ama burada eklememiz gereken bir nokta daha var. Alekhine'in alkole aşırı düşkünlüğü sağlığına ve kariyerine zarar verdi; 1935 yılında unvanını Max Euwe'a kaptırması, Hollandalı rakibinin güçlü oyunu ve derin hazırlıklarının yam sıra, bundan da kaynaklanıyordu. Ama rakibini küçümsememesi gerektiğini öğrenen ve sıkı bir süt rejimine giren Alekhine, iki yıl sonra unvanını geri aldı.

Hazırlık Birçok Şekillerde Karşılık Getirir

11 ipimiz Alekhine gibi tutkulu olamayız. Böyle bir lıllıkuya izin verecek birkaç yaşam ve birkaç meslek vardır. Ama önemli olan zamanın miktarı değildir; çalıştığınızın kalitesi ve zamanınızı nasıl kullandığınızıdır. Her dakika ve saniyeyi sayarak günde 24 saatlim haftada 7 gün çalışan bir fanatik olmak, size başarıyı garantilemez. Büyük hazırlığın anahtarları, k ı m dinin farkında olmak ve istikrardır. Her zaman lı/.lı ve somut şekilde olmasa da, istikrarlı çalışma karşılık getirir.

103

GARRY KASPAROV

Yayınlanmak üzere kendi oyunlarımı incelerken fark ettiğim ilginç ve mütevazı bir nokta, hazırladığım fikirlerin bazılarının gerçekte ne kadar zayıf olduğuydu. Şimdi emekliliğin verdiği güven duygusuyla, turnuvalarımda ve dünya şampiyonluğu karşılaşmalarımda yaptığım o muazzam miktardaki analizlere bakıyorum. Bu fikirlerin sadece küçük bir bölümü gün ışığına çıktı; bunun nedeni ya rakibimin tuzağıma düşmemesi ya da savaşın sıcaklığında daha iyi bir oyun varyasyonu bul-mamdı. Ama şimdi, birçok durumda bunun kötü bir şey olmadığını görüyorum. Güçlü bilgisayar programlarının yardımıyla, Excalibur'u* tutmak yerine, birçok durumda düşmana elimde paslı bir çakıyla saldırıyordum. Yine de, bu tür bir hazırlık, böylesine bir kararlılıkla çalışırken asla takdir edemediğim bir şekilde işime yarıyordu. Bu yoğun hazırlık süreçleri, iyi sonuçlarla ödülünü getiriyordu; hem de ben çalışmamı meyvelerini kullanamam bile. Çalışmayla başarı arasında neredeyse mistik bir bağlantı vardı ama bu bağlantıyı doğrudan görmek mümkün olmayabiliyordu. Belki de satrançta bir anlamda "sahte ilaç" etkisi yaşıyordum. Elimde ölümcül silahlar tuttuğuma inanarak savaşa giriyor, sonra da büyük ölçüde kullanılması ve bazı

durumlarda etkili olmasalar bile, bu inancın yarattığı güvenle savaşı kazanıyordum.

Böyle "boşa harcanan" çabaların pratik bir yararı da var. Bir avukatın yaptığı araştırma, asla duruşma salonuna gitmez ama yine de kanunları anlayışını güçlen-

* Kral Al-thurHın efsanevi kılıcı. Ç.N.

104

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

riirir ve işini daha iyi yapmasını sağlar. Çalışmak bilgiyi getirir ve bilgi asla boşa harcanamaz. Silahlarımız k ı nında kalsa bile, rakiplerimiz o silahların varlığını bi-lir ve çirkin sürprizlerle karşılaşma potansiyeli yüzünden dikkatleri dağılabilir.

Bu anlayış, büyük dahiler sayesinde tarihe sürük-Mndi. Thomas Edison'ın beyin gücünden şüphe edeme-LjTİz ama gerçek dehası, sonsuz deneyler yapabilme hecelisinden kaynaklanıyordu. Elektrik ampulünü yaratmakla, yanmayacak binlerce lif bulmuştu; hatta dünyanın çeşitli yerlerinden gönderilen, ender bulunan bitki-Utrin lifleriyle bile çalışmıştı. "Fırsat," diyordu Edison, "çoğunlukla kılık değiştirdiği ve iş gibi görüldüğü için kaçırılır." Bu, başka bir çalışkan düşünürün, Thomas |•fferson'm düşüncelerinin bir yankısıydı: "Şansa ke-I imlikle çok inanan biriyim ve ne kadar çok çalışırsam, şansımın da o kadar arttığını gördüm."

En kötüsü de, konu uygulamaya ve sıkı çalışmaya geldiğinde, genellikle eksikliklerimizin farkında olmamızdır. İşyerinde bir saat boyunca Internet'te sörf yaptıktan sonra veya spor malzemelerimizin durduğu çantayı kapının yanına koyup televizyona daldıktan sonra, ! kendimizi sertçe eleştiririz. Ama elbette ki bu kendini •leştirmeler, kışı bile bitiremeyen Yeni Yıl kararlarından daha yararlı olmaz. Kendinize Jordan veya Alekhi-ne'in yeteneğine sahip olmadığınızı söylemeden önce, uygulama ve çalışmaya harcadıkları muazzam süreleri düşünün. Onlar gibi başarılı olmak için, onların harcadığı çabayı harcamalısınız. Aksi takdirde neler başarabileceğinizi asla bilemezsiniz. Fırsat genç yaşta sunulmaz-

105

||

GARRY KASPAROV

sa, disiplin ve hayal gücü sayesinde ilerleyen yaşlarda yine yaratılabileceğine inanıyorum. Deneyler yapmanın yollarını arayabilirsiniz - aramalısınız - ve farklı alanlarda kapasitenizin sınırlarını zorlayabilirsiniz.

Bir Oyunu Bilime Çevirmek

Alekhine kararlılığı, hatta saplantıya ve satranç oyununa yeni bir boyut getirdiyse, onun ardından tahta oturan adam da bu kararlılığı, adanmışlığı bir mesleğe çevirdi. Yedi Sovyet şampiyonundan ilki olan Mikhail Botvinnik, yazıları ve öğretileriyle oyunu formülleştirmeye çalıştı.

Botvinnik'in en uzun ömürlü katkıları, hazırlık aşamasında oldu. Doğuştan mühendis olan Botvinnik, detaylı çalışma programları hazırladı. Bunlar sadece satranç araştırmasını kapsamıyor, aynı zamanda fiziksel ve psikolojik hazırlıkları da içeriyordu. Bu yöntemler şimdilerde öylesine yaygın ki her oyuncunun bunları yapmadığını düşünmek bile zor ama Botvinnik kendi döneminde gerçek bir mucitti. Sistemi oyunun açılış aşamalarını araştırmayı, rakibin tarzını incelemeyi ve kendi oyunlarıyla ilgili güçlü analizleri içeriyordu; hatta başkaları tarafından eleştirilebilmesi için bunları yayınlıyordu da. İşte size gidebileceği uç noktalarla ilgili bir örnek: Bir turnuvaya hazırlık sırasında, Botvinnik arka planda dikkat dağıtıcı müzikler çalardı ve antrenörü Ragozin'den yüzüne sigara dumanı üflemesini isterdi.

Satranç akademisinde Botvinnik'in en sevdiği öğrencisiydim ve doğal tutumuma daha fazla odak ve disiplin

106

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

lediği için ona çok şey borçluyum. "Eğer sen varyas-nları değil, onlar seni yönetirse, asla ikinci bir Alek-e olamazsın," diyerek, bana karmaşıklık olsun diye rmaşıklığa yönelmememi söylerdi. Botvinnik turnu-hazırhkları için ideal bir program hazırlamıştı ve |ünleri, dinlenmeleri, kısa yürüyüşleri kapsayan bu

programı bütün kariyerim boyunca sürdürdüm. Eğer ptterince zamanınız olmadığını düşünüyorsanız, yete-flnce iyi organize olamıyorsunuz demektir. Öğretmeni-u/.o o gün yorgun olduğunuzu söylemeyi de unutun! Uyku ve dinlenme de eğitim kadar dikkatli bir şekilde programlanmalıdır ve yeterince dinlenememek asla ıınzeret olamaz. Botvinnik, felsefesini şöyle özetledi: İnsan ile hayvan arasındaki fark, insanın önceliklerini Mirleyebilmesidir!''

Ben şanslıydım, çünkü kendi ailesinden düzenin JDemini iyi öğrenmiş olan annem Klara, beni de Botvin-lik'e iyi hazırlamıştı. Bana göre, hayat öyleydi ve dama kendimi rahat hissettim. Uyku, öğünler, okul, ça-Işma zamanı, dinlenme zamanı, eğlenme zamanı, hep-11 bir programa dahildi.

Elbette ki otuz yıl önce ben büyürken, işler daha ko-iydi. Bir çocuğun yapabileceği, dikkatini dağıtabilece-n çok daha az şey vardı; özellikle de Sovyetler Birli-l'nde. Bugün ise dikkatinizi dağıtabilecek şeyler nere-leyse sınırsız ve bilgisayarlaşmış dünya, herkesin iste-liği her anda eğlenebilmesini sağlıyor. Cep telefonları, rldo oyunları ve çeşitli aletler, genellikle hiçbir işe ya-nmayan çok çeşitli şekillerde zamanımızı boşa harcamamızı sağlıyor.

107

GARRY KASPAROV

Kendi hayatlarında da bu kadar çok çeşitli faaliyet varken, ebeveynler de kuralları, bir düzeni oturtmakta ve iyi bir örnek oluşturmakta zorlanıyorlar. Annemin hem kendi hayatını hem de benim faaliyetlerimi nasıl programladığını görebiliyordum ve yaptığı her şeyin iyiliğimiz için olduğundan hiç şüphem yoktu. Büyürken ve satranç dünyasına genç bir oyuncu olarak girerken, etrafımda hep çalışkan koçlar ve danışmanlar vardı. Botvinnik'in sözleri ve sergilediği örnek, annemden öğrendiklerimi daha da güçlendirdi. Bir oyun plam sundu, kendi rutinlerimi geliştirmemi sağladı ve sıkı çalışmayı vurgulayan genel bir iş ahlakı oluşturdu.

Şimdi, profesyonel satrançtan emekli olmama rağmen, hâlâ rutinimi olabildiğince sürdürmeye çalışıyorum. Diğer bir deyişle, uyku, yemek, farklı projeler üzerinde çalışma saatlerim belli ve böylece, günlük ve haftalık hayatımın ne kadar dengeli aktığını gözlemleyebiliyorum. Yeni faaliyetlerimi eski satranç programıma uyarladım ve kendimi rahat ve üretken kılan kalıpları korudum. Şimdi satrancın olması gereken yerde politika var. Daha önce satrançtaki rakiplerimin oyunlarını analiz ederken, şimdi politik rakiplerimin ifadelerini, açıklamalarını, demeçlerini analiz ediyorum. Öğle üzeri uykularım hâlâ devam ediyor.

Kendinizi Etkililiğe Odaklamak

Alekhine ve Botvinnik - ve daha sonraları Bobby Fisc-her - sürekli ve etkili çalışma yeteneğine sahiplerdi.

108

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

İürekli daha fazla enerji harcayabiliyor ve olumlu sonuçlar alabiliyorlardı. Hepimiz uzun saatler çalışabilir, |•ha fazla araştırabilir, daha az televizyon seyredebiliriz ama giderek artan gerilim altında etkili kalma hecemi, kişiden kişiye değişir. Herkesin iş vesonuç oranlarında özgün bir etkililik seviyesi vardır. Bir Capablan-|a, bir saat boyunca etkili olabilir ama iki saatten son-rı tükenebilir. Bir Alekhine'in aynı sonuçları almak için lort saate ihtiyacı olabilir ama verimini düşürmeden m»kiz saat aralıksız çalışabilir.

Sizi neyin motive ettiğini bilmek, kendinizi biraz daha zorlamanızı sağlayacak şeyi bulmak çok önemlidir. Hana göre, bu düzene bağlı kalmaktır. Programımda is-|•nalar yapmadığım sürece, kendimi motivasyonlu his-|uderim. İşime odaklanmam için yeni hedeflere ihtiya-nm olduğunu da bilirim. Bir şeyin kolaylaştığını veya |krarlanmaya başladığını hissettiğim anda, enerjimi kdaklayacak yeni bir hedef bulma zamanının geldiğini bilirim.

Bazıları farklı araçlar kullanırlar; rekabet, hedefler itlirlemek veya özendirici şeyler kullanmak gibi. Ana-Inly Karpov, doğasında sıkı çalışan biri değildi ama 1974 yılında Boris Spassky ile yapacağı maça hazırlanırken günde 10 ila 12 saatini çalışarak geçirmişti. Karpov, son derece rekabetçi biriydi ve kazanma isteği onu yeni sınırlara taşımıştı. Sonunda çalışmasının karşılığını aldı ve Spassky'ye ciddi bir yenilgi tattırdı.

Disiplin kulağa sıkıcı geliyorsa veya günümüzün hızlı dünyasında imkansız gibi görünüyorsa, hayatmı-lın sadece birkaç küçük alanında etkililiği hedeflemeni-109

GARRY KASPAROV

zin size ne gibi yararlar getirebileceğini bir düşünün. İyi bir iş ahlakına sahip olmak, fanatik olmak anlamına gelmez; kendinizin farkında olmak ve eyleme geçmek anlamına gelir. Günde on beş dakikanızı açışlan çalışmaya ayırırsanız, bir yıl içinde daha güçlü bir satranç oyuncusu olursunuz. Günde bir saatinizi Çince öğrenmeye ayırırsanız, birkaç yıl sonra tamamen farklı bir kariyere hazır olabilirsiniz.

Bu bir yemek kitabı değil ve size başarı için bir tarif sunmuyorum. Herkes elindeki malzemeleri kullanarak kendi başarı kombinasyonlarını yaratmalıdır. İşe yarayan şeyler için rehberler bulabilirsiniz ama herkes, kendisi için işe yarayan ve yaramayan şeyleri kendisi keşfetmelidir. Bu kendi kendine olamaz. Uygulama ve gözlem sayesinde, kendi eğitiminizde aktif rol almam/, şarttır. Temel içerikler arkamızda kaldığına göre, şimdi karar verme sürecinin değerlendirme ve analiz aşamasına geçebiliriz. Neyi arayacağınızı bilmek, sadece ilk zorluktur. İyi kararlar, mevcut olan bütün unsurları tarta-bilme ve aralarındaki en iyi dengeye karar verebilme becerisini gerektirir.

110

ikinci kısım

7. BÖLÜM

MZK: MALZEME, ZAMAN, KALİTE

Her satranç oyuncusu malzeme, zaman ve kalite kavramlarını bilir. Bu üç unsur arasındaki denge, intrançtaki her hamlenin temelidir; verdiğimiz her karın da. Doğru bir değerlendirme yapmak - ve sonra doğru bir karar vermek - bu temel unsurların karşı-jkh değerlerini ve hangisinin ne zaman öncelik kazan-|fını bilmeyi gerektirir. Malzeme, somut değerlerimiz inlamma gelir. Zaman, belli bir amaca ulaşmanın ne kndar süreceğiyle ilgilidir. Kendi başına bir hedef ve en Jnemli unsur olan kalite, değerdir; hatta güçtür. Her ilanda başarıya ulaşmaya çalışırken, bu unsurlara doğru şekilde yatırım yapmalı ve dengelemeliyiz. Değerlendirme Hesaplamayı Gölgede Bırakır
lir satranç pozisyonuna baktığımda zihnimden tam Marak neler geçtiğini ciddi şekilde düşünmeye çalıştı-

113

GARRY KASPAROV

ğım ilk sefer, ilginç bir deneyimdi. Neredeyse bütün ömrüm boyunca bu oyunla yaşayıp nefes aldıktan sonra, bunu sadece siz bu kitabı okurken zihninizde olup bitenlerle karşılaştırabilirim. Bana göre, satranç bir dildir ve ana dilim olmasa bile, genç yaşlardan itibaren odaklanma yoluyla öğrendiğim ve benimsediğim bir dildir. Dolayısıyla, oyuna yaklaşımıımı tarafsız olarak düşünmek benim için çok zor. Artık savaşın sıcaklığından ve turnuva oyunlarından çekildiğimden, geçmiş oyunlarıma ve performanslarıma daha gözlemci bir şekilde bakabiliyor, stratejik değerlendirmelerimde neler olup bittiğini daha iyi anlayabiliyorum.

Karar verme becerinizi geliştirmek, ana dilinizi ça lışmak gibidir. Çoğumuz çocukken öğrendiğimiz dilin mekanikleri hakkında çok fazla şey bilmesek de, bu, dilimizi akıcı bir şekilde konuşmamızı engellemez. Yine de, hepimiz hatalar yaparız: Yanlış gramer, yanlış kullanılan kelimeler, devrik cümleler. Her yıl, daha net ve titiz bir şekilde iletişim kurmanın değerini anlayan insanlara, kendi dillerinde daha etkili yazmak konusunda milyonlarca kitap satılıyor. Aynı şekilde, karar verme konusunda da hayatımızı sürdürmemizi sağlayan mekaniklerimiz var ve onları da daha fazla geliştirebiliriz.

Bunu yapmak, bütün hayatınız boyunca hiç düşünmeden yaptığınız bir şey üzerinde bilinçli olarak düşünmenizi gerektirir. Emeklemeye başladığınız günden beri, sayısız seçimler yaptınız ve hepimiz gibi, siz de hemen, sürekli, üzerinde bir an bile düşünmeden kullanacağınız sistemler ve eğilimler geliştirdiniz.

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

Yaşam boyu kazandığınız deneyimi fırlatıp atacak değiliz ve bunu yapmak da istemeyiz. Sadece, bizim için işe yarayan süreçlerin farkına vararak başlayacağız ve sonra da onları adım adım geliştireceğiz. Karar verme mekaniklerinizde ne gibi kötü alışkanlıklarınız var? Hangi adımları atlıyor ve hangilerini aşırı vurguluyorsunuz? Kötü kararlarınız kötü bilgiden, yetersiz değer-Uındirmeden, yanlış hesaplamadan veya bütün bunların bir bileşiminden mi kaynaklanıyor?

Temel Unsur Malzeme

Aramızdan çok azı çokuluslu bir şirketin başına geçmeyi veya başkanlık seçimlerine adaylığını koymayı düşünür ama günlük hayatımızda hepimizin kararları daha İjri bir yöntemden yarar sağlayabilir. Bunun anahtarı, bir durumu doğru şekilde gözden geçirmek ve değerlendirmektir. Bütün unsurların daha fazla farkına vararak, kendimizi stratejik - veya satrançta dediğimiz gi-ln, pozisyonsal - düşünmek konusunda eğitiriz.

Bir pozisyonu değerlendirmek, en iyi hamleyi araklanın çok ötesine geçmektir. Hamle sadece sonuçtur; Bfee hayal edilip geliştirilmesi gereken bir denklemin m 11 nüdür. Dolayısıyla, ilgili unsurları belirleyin, onla-h ölçün ve en önemlisi, aralarındaki ideal dengeyi bulun. Bir pozisyonun anahtarlarını aramaya başlama-hn önce, bu temel görevi titizlikle yerine getirmelisiniz. Bu unsurları üç gruba ayırabiliriz: Malzeme, za-lınn ve kalite.

115

GARRY KASPAROV

En basit ve belki de en önemli değerlendirme alanı, malzemedir. Sermaye, hisse senetleri, nakit, mallar, taşlar, piyonlar, hepsi malzemedir. Satrançta, tahtaya baktığımız zaman yaptığımız ilk şey, taşları saymaktır. Kaç piyonumuz, kaç atımız, kaç kalemiz var? Malzemelerim rakibiminkinden fazla mı, yoksa daha mı az?

Oyunu ilk öğrenmeye başladığımızda, hepimiz malzeme konusunda berbatızdır. Diğer unsurlara dikkat etmeden, olabildiğince fazla sayıda rakip taşını almaya çalışırız. İki acemi arasındaki bir oyun, satrançtan ziyade, iki rakibin birbirlerinin taşlarını yemeye çalıştığı bir Dobişko* oyununa benzer. Bu sağlıklı ve normal bir başlangıçtır. Değerlerden söz etmek bir şeydir ama "gerçek hayat" satrancında hangi değerlerin daha önemli olduğunu size sadece deneyim öğretebilir.

Diğer alanlarda da tarafsız başarı ve yenilgi ölçülerimiz malzemeye dayanır. Kişisel seviyede, bu yiyecek, su ve barınak demektir. Şimdi toplum olarak değerlerimizi elektronik ortamda ifade ettiğimizden, bir banka hesabı, bankadaki birikimimiz veya borsadaki yatırımlarımız olabilir. Savaşta, bu hangi tarafın daha fazla silahı, daha fazla askeri ve daha fazla gemisi olduğu anlamına gelir. İş dünyasında bunun karşılığı fabrikalar, çalışanlar, hisseler ve eldeki nakittir.

Malzemenin gerçek değerini ölçmek her zaman o kadar kolay değildir. Hepimizin, tarafsız değeriyle pek ilgisi olmadığı halde, bir nesneye yüklediğimiz farklı de-

Atari'nin ünlü oyunu. Orijinal adı Pac-Man olan bu oyunda, oynattığınız karakter bir labirent içinde noktaları yemeye çalışır. Ç.N.

116

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

ğerler vardır. Bu manevi değer yüklemeler, her zaman zararlı olmasa bile, tarafsız değerlendirme yapma becerinizi belirgin şekilde engeller. Ben çocukken, bugün hatırlayamadığım tir nedenle, en sevdiğim taş fildi. Hatta ilk oyunlarımda, filin gücüne gerçekten inanıyordum ve ne olursa olsun o: ilan kaptırmaya yanaşmıyordum ama bu alışkanlığımın olum-'uz etkileri olduğunu anlamam uzun sürmed'. Diğer acemiler, atın sıra dışı sıçrama becerisine kendilerini kaptırabilir veya bu taşa karşı bir fobi geliştirebilirler. Botvinnik'in rakipleriyle ilgili yoğun araştırmalarının önemli bir parçası, oyunlarında bu tür taraflılıkları keşfetmeye ayrılmıştı. Oyunlarını tarayarak hatalar arar, sonra, ileri bir zamanda bu zayıflıkları kullanmak üzere

sınıflandırırdı. Botvinnik, derslerinde en kötü hata türünün, kötü bir alışkanlık üreten hatalar olduğunu, çünkü bunun kişinin oyununu tahmin edilir hale getirdiğini söylerdi.

Dostlarımız, meslektaşlarımız, iş arkadaşlarımız, ailemiz, genellikle kötü alışkanlıklarımızı bizden daha iyi bilirler. Bu psikolojik tikleri duymak, eşinizin size horladığınızı söylemesi kadar şaşırtıcı gelebilir. Kararlan-
nızdaki önyargılar ve tercihler, farkında olduğunuz ve aktif bir şekilde onları ortadan kaldırmaya çalıştığınız ürece pek zararlı olmayabilirler. Farkındalık, zararsız bir alışkanlıkla tehlikeli bir şekilde tarafsız bakış açısı kaybına yol açabilecek bir eğilim arasındaki fark anlamına gelebilir.

Ama satranç veya başka bir alan olsun, hayatta mal-lemeden çok daha fazlası olduğunu anlamak uzun sür-

117

????9?298??09578667328274??00615?806952211528?280942966277045?

GARRY KASPAROV

mez. Önemli bir malzeme avantajınız olmasına rağmen ilk kez şah-mat olduğunuzda, önemli bir dersi öğrenmiş olursunuz. Şahın değeri elbette ki tahta üzerindeki diğer her şeyden daha yüksektir ve değer sisteminiz buna göre kendini ayarlamaya başlar. Diğer unsurların çok daha önemli olabileceğini kavramaya başlarsınız.

Zaman Paradır

Saat başı ücretle çalışmış olan herkes, zamanın en temel anlamda değeri olduğunu bilir. İşvereniniz, emek karşılığında malzeme - para - verir ve bunun ölçümü çalıştığınız saatlere göre yapılır. Buna "saat zamanı" denir ve her yerde aynı şekilde algılanır. Satranç oyuncularının "tahta zamanı" dediği şeyden oldukça farklıdır, çünkü satrançta zaman, herhangi bir hedefe ulaşmanın kaç hamlede gerçekleşeceğiyle ölçülür.

Satranç oyuncuları, bir oyun sırasında her iki şekilde de zamanı düşünmeye alışmışlardır. Dakikalar geçmektedir ve bütün hamlelerinizi yapmak için sınırlı bir süreniz vardır; bu, saat zamanıdır. Oyunun kendisinde ise, rakibinizle sizin aranızda düzgün bir şekilde hamlelere bölünmüş ayrı bir zaman vardır. A noktasından B noktasına ulaşmak için kaç hamle gerekecektir? Atımın vezirini tehdit etmesi ne kadar sürecektir? Amacıma, rakibim kendi amacına ulaşmadan önce ulaşabilir miyim? Bu tahta zamanıdır. Göstermeyi umduğum gibi, her tür girişimde başarı, iki zaman kavramını da anlamayı ve kendi avantajınıza kullanmayı gerektirir.

118

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

Bunu sergilemenin en basit yolu, beyaz ve siyahlar urasındaki oyun farkına bakmaktır. Beyazlar önce başladığından, bu beyaz taşlarla oynayan oyuncuyu tahta tamam açısından daha en başından avantajlı hale getirir. İki taraf da mükemmel oynadığı takdirde, beyazların önce başlamasının gerçekten kazanmak için yeterli bir avantaj oluşturup oluşturmayacağı, tarih boyunca tartışılan bir konu olmuştur. Ama insanlar mükemmel olmadığından, bu asla kanıtlanamamıştır. Hata yapma Ve hamleleri boşa harcama olasılığı çok daha yüksek (ilan amatörler arasında, o ilk hamlenin sağlayacağı minik avantaj pek de belirleyici olmayacaktır. Ama profesyoneller arasında, bir hamle önde olmanın avantajı çok büyüktür. Kesin bir oyunda, o tek hamle, beyaz taşların

I mıbibine baskı uygulama ve siyahın pozisyonuna karşı

!tahdit yaratma avantajı sağlar. Beyaz eylem yapar, siyah tepki verir.

İstatistikler, ilk hamlenin değerini ger-

!ikten de vurgulamaktadır: Üstatlar arasında oyun is-

ktistiklerine göre yüzde 29 beyazlar, yüzde 18 siyahlar kazanmakta, oyunlar yüzde 53 oranda beraberlikle sonuçlanmaktadır. Ama beyaz taşlarla oynayan oyuncu hamlelerine karar vermekte çok gecikirse, oyunun sonla nna doğru acele kararlar vermek zorunda kalabilir; yani, saat zamanı yüzünden, tahta zamanındaki avan-

' tajını kaybedebilir.

Bir askeri kumandan, zamam tıpkı bir satranç oyuncusu gibi ele almaya alışmıştır ama gerçek dünyada işler çok daha dinamiktir. Sizin ve düşmanlarınızın aynı anda kıpabileceği "hamlelerin" sayısında bir sınır yoktur. Çok

[yönlü saldırı ve karşı saldırılar, bir savaş alanında veya

119

GARRY KASPAROV

dünyanın her yerinde aynı anda gerçekleşebilir. Ama zaman tanımı aynı kalır, çünkü her iki durumda da önemli olan, bir amaca ne kadar çabuk ulaşıldığıdır. Zaman sadece daha hızlı hareket etmekle veya kestirmeden gitmekle kazanılmaz. Zaman genellikle maddi değerlerle satın alınabilir veya takas edilebilir. Örneğin, ekspres teslimat (zaman) için daha fazla para ödediğinizi (malzeme) düşünün. Malzeme karşılığında zaman, değerlendirme sistemimizdeki ilk takastır. Bir amaca ulaşmak için malzeme harcamaya ne zaman değer ve ne kadar malzeme yatırmak akıllıca olur? Malzemenin doğru değerinde zaman satın aldığını nasıl bilebiliriz?

Zaman En Önemli Şey Olduğunda

Hiç kimse, zaman ve malzeme değerini Mikhail Tal kadar iyi anlamamıştır. Tal'ı ilk kez şahsen gördüğümde daha on yaşımıydım ve dünya şampiyonu olarak kendi dönemi ben daha doğmadan gelip geçmiş olmasına rağmen, heyecan verici oyunları her okul öğrencisinin hayaliydi. Tal, tam anlamıyla bir "zaman oyuncusu" idi. Saldırı dehası tam kapasiteyle çalışmaya başladığında, taşları sadece daha iyi değil, sanki rakibinin taşlarından daha hızlı hareket ederdi. Bu nasıl mümkün olabilirdi? Genç Tal, malzemelere diğer birçok oyuncudan daha az önem verirdi ve diğer unsurlarını düşman şahına karşı harekete geçirmek için ihtiyacı olan zamanı kazanmak adına, piyonlarını ve diğer taşlarını kaptırmaya hiç aldırmazdı. Sürekli olarak rakiplerini savun-

120

4mffl

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

macı oynamaya, hata yapmaya zorlu ve sonunda da felakete sürüklerdi. Kulağa basit gelse de, Tal'ın nereye kadar gidebileceğini bilmek konusundaki dehasını çok az kişi taklit edebildi ve onun kadar malzeme feda etme cesareti bulabilenlerin sayısı daha da azdı.

Saldırırken, bir hamle önde olmanın malzemeden daha önemli olduğunu anlamak zor değildir. Ama ne kadar daha önemlidir? Bir hamle, iki piyon kaybetmeye değer mi? Ya da iki hamle bir fil değerinde midir? Zaman için basit bir değer tablosu yok; değerlendirme ancak pozisyonlara bağlı olarak yapılabilir. Bir generale bir tabur daha mı, yoksa birkaç gün daha mı istediğini sorun. Barış zamanında hiç şüphesiz taburu tercih edecektir ama bir gerilla savaşında, fazladan zaman çok daha değerli olabilir.

Satrançta, açık ve kapalı pozisyonlardan söz ederiz. Açık bir pozisyonun taşlarınız için çok net hatlar, farklı yönlerde oynayacak çok daha fazla alternatif ve daha fazla sayıda saldırı veya karşı saldırı fırsatı anlamına gelir. Kapalı bir pozisyon, genellikle yavaş, stratejik bir manevra tarzıdır ve siper savaşının satrançtaki karşılığıdır. Açık oyunda, bir hamlenin değeri kapalı oyundakinden çok daha fazladır, çünkü tek bir hamle çok daha fazla hasar yaratabilir. Eğer pozisyon engellenirse ve genel olarak çok az hareket varsa, hıza da fazla ihtiyaç kalmaz.

Bu unsurlar iş dünyasında da geçerlidir. Yeni bir ürün serisi üzerinde çalışan bir şirketin sahibi olduğunuzu düşünün. Bir rakibinizin de benzer bir proje üzerinde çalıştığını ve sizinle hemen hemen aynı gelişim seviyesinde olduğunu biliyorsunuz. B Şirketi'ni yenmek

121

GARRY KASPAROV

için ürünlerinizi aceleyle piyasaya sürmeli misiniz? Yoksa gelişim için daha fazla para harcamalı ve ürününüzün B Şirketi'nin ürününden daha kaliteli olmasına mı çalışmalısınız? Elbette ki cevap daima gerçek hayattaki unsurlara bağlıdır; ne tür bir durumda olduğumuzu anlamak, değerlendirmenin önemli bir parçasıdır. Planlamalara başlamadan önce, etrafınıza iyice bakmanız gerekir. Bu şirketler hangi endüstri alanında? Ne tür ürünler üretiyorlar? Zaman daima önemlidir ama bu örnekte konunun özü mü, yoksa sadece sabırsızlık mı? Piyasaya

yeni bir kalp ilacı sürmek, Noel alışverişi yapacak insanlara yeni bir gösterişli alet sunmaya benzemez. Önemli olan, zaman ve malzeme arasındaki değer dengesini gözlemlemektir.

Anatoly Karpov'a karşı yaptığım üçüncü dünya şampiyonluğu maçım, bu sürekli dalgalanma için iyi bir örnektir. 1986 maçımızda sekizinci oyundu. Bir avantaj arayışıyla, şahma karşı kazanacağım iki hamlenin bir piyon kaybetmeye değeceğini düşünerek, Karpov'a şahına saldırma fırsatına karşılık bir piyon önermiştim. Karpov da aynı hesaplamaı yapmıştı ve değerlendirmesinden sonra piyonu kapmıştı. Saldırım çabucak hararet kazanırken, sonunda şahını savunmak için malzeme önerme sırası Karpov'a geldi. Kalesini vezirime açtı; onu almak bana küçük bir malzeme avantajı kazandıracaktı ama saldırımı terk etmek zorunda kalacak ve pozisyona onun hakim olmasına izin verecektim. Bu, ikimizin oyununda da oynadıkları rol açısından zaman ve malzeme akışı arasındaki klasik bir örnekti. Saldırı zamam kazanmak için malzemeden vazgeçmiş-

122

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

tim ve Karpov da savunması için zaman kazanmak »maçıyla malzeme önermişti. Çabucak alacaklıdan borçlu durumuna geçmemek için, teklifi geri çevirdim. (Bir tarz meselesi olarak, durumumuz tersine olsaydı, Karpov'un kesinlikle malzemeyi seçeceğini belirtmem önemli. Kaleyi almak, riski olmayan küçük bir avantaj sağlıyordu ve bu kesinlikle Karpov'un sevdiği tarzda bir taktikti.) Kaleye aldırmadım ve bunun yerine, bir piyon eksik halde, bir gedik bulma umuduyla devam ettim. Birkaç hamle sonra, sal-ıırımı canlı tutmak için bir piyon daha feda ettim; bu, •aldırım başarılı olmadığı takdirde muhtemelen yenilmem anlamına gelse bile. Sık sık olduğu gibi, tahta zamanında kazanılan bir avantaj - rakibinizi tepki vermeye zorlayan baskı ve tehditler - saat zamanında da bir avantaj sağlar. Hamle hamle ilerlerken, Karpov şahını saran bütün tehlikeler arasında yolunu bulmaya çalışırken çok değerli zamanını harcadı. On hamle sonra saatlerimize daha fazla süre eklenmesine rağmen, Karpov zamana karşı yenildi ve bu, daha önce uzun kariyeri boyunca benzeri görülmemiş bir olaydı.

Bu oyun, zamanı malzemeye, dinamik unsurları durağan unsurlara tercih etme felsefem açısından kesinlikte bir kanıttı. Bu değerlendirme tercihleri, kişinin tarzına bağlıdır ve başkalarından üstün veya aşağı değil, sadece farklıdır. Karpov o oyunu kaybetmişti; bu, pozisyonadaki değerlendirmesinde yanlışlığı anlamına mı geliyordu? Ya da ben mi haklıydım? İkisi de değil. Başka bir durumda, malzeme zamana karşı galip gelebilirdi. Burada önemli olan, bu unsurların etkili olduğunu anlamaktır.

123

GARRY KASPAROV

Üçüncü Unsur: Kalite

Satrançtaki her taşın, silahlanma yarışında kimin önde olduğunu kolayca görmemizi sağlayacak şekilde standart bir değeri vardır. Bizim ölçü standardımız, temel birimimiz, piyondur. Her oyuncu, piyadeleri temsil eden bu taşlardan sekiz tanesiyle başlar; bunlar, ordumuzun en sınırlı ve en az değerli üyeleridir. Piyon kelimesi bile, zayıflık ve harcanabilirlikle eş anlamlı hale gelmiştir. Hatta onları fillere, atlarla ve kalelerle aynı gruba sokmadığımızı gösteren bir şekilde, "piyonlar ve taşlar" deriz.

Piyonlar, yararlı bir değer sistemi sunar. Atlar ve fillerin, üç piyona eşit olduğu kabul edilir. Kaleler beş piyon ederken, vezirin değeri dokuz piyondur. (Ele geçirildiğinde oyunun sonunu belirleyen şah, zayıf olmakla birlikte paha biçilmez bir taştır.) Bu bilgilerle, acemi bir oyuncu oyuna başladığında, bir piyona karşılık at veya bir ata karşılık bir kale kaptırmaması gerektiğini bilir.

Ama deneyimli bir oyuncu için, bir pozisyonunda taşların değerinden ve hamlelerin sayısından çok daha fazlası önemlidir. Taş değerleri, pozisyonunuza bağlı olarak her hamlede değişebilir. Aynı prensip, bir hamlenin değeri için de geçerlidir; Tal'in atlarının gerçekten daha hızlı olduğuna inanmıyorsak. Malzeme, temel referans noktasıdır; zaman hareket ve eylemdir. Doğru şekilde anlaşılıp kullanılabilmeleri için, bu iki unsur, üçüncü bir unsur tarafından yönetilmelidir: Kalite!

Kuşaklar boyunca yaşadığımız deneyimler, bize iyi ve kötü paranın varlığını öğretmiştir. Hatta "kaliteli za-

124

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

man" şeklinde bir kavramımız bile vardır. Satrançta, jfüçlü bir piyondan veya zayıf bir attan söz ederiz, çünkü değerleri, tahta üzerindeki yerlerine ve diğer bazı unsurlara göre değişebilir. Tahtanın ortasında duran bir at - daha fazla bölgeyi kontrol eder ve herhangi bir Bölgedeki savaşa katılabilir - neredeyse daima, tahtanın kenarında duran bir attan daha değerlidir ve bu kuvram, "Kenardaki at zayıftır" şeklindeki satranç deyişiyle ölümsüzleşmiştir. Gerçek savaş alanında da bütün bölge aynı derecede gerli değildir. Tarih boyunca, savaşçılar mümkün olan yüksek yeri aramışlardır. Okçularınız - ve ilerleyen manlarda topçularınız - tepeden daha uzağa atış yapar ve kumandanlarınız savaşın gelişmelerim daha iyi 'p edebilir. Uydular ve hava gücü, bu antik denklem- ' birçok şekilde değiştirmiş olabilir ama birliklerinizin leştirildiği noktaların, güç açısından sayıları kadar mli olduğu değişmez bir prensiptir. Konuşlandırma, ımı etkiler ve bu, kumandanın - iş hayatında yöneti- 'n veya satrançta oyuncunun - önem verdiği şeydir.

Kötü Bir Fili Kötü Yapan Nedir?

sık "iyi" veya "kötü" bir filden söz ederiz ve bunun sil olabileceğini anlamak, her gün çalıştığımız malzemelerdeki küçük ama temel farklılıkları görmemizi «1 1 e I ar. Çocukluğumda en sevdiğim taş olan fil -Avrupa >• Amerika'da piskopos, Fransa'da soytarı diye geçer -|reketi sınırlı olduğu için iyi bir örnektir. Fil herhan-

125

GARRY KASPAROV

gi bir çapraz yönde istediği kadar ilerleyebilir veya gerileyebilir ama tahta üzerinde sadece tek bir rengi kullanabilir. Bu kendisine uzun bir hamle menzili kazandırır ama son derece tahmin edilebilir kılar. Eğer filin rengindeki karelerin büyük bölümü aynı renkteki piyonlar tarafından işgal edilirse, hareket kabiliyeti büyük ölçüde sınırlanır.

Böyle bir file kötü fil denir ama özünde oyunun baş-langıcındakinden farklı değildir. Kalitesi, etrafını saran şartlarla zayıflamıştır. Pratik bakış açısından - yani ulaşım anlamında - aşağı seviyededir ve öyle görülmesi gerekir. Kötü bir filim varsa, başka bir taşın yerine onu feda edebilirim.

Bir şirket yöneticisi ve ordu generali de kendi dünya-larındaki kötü fillerin farkında olmalıdır. Jack Welch 1981 yılında General Electric'in başına geçtiğinde, yaptığı ilk şeylerden biri, şirkette kendi standartlarına uygun performans göstermeyen tüm bölümleri belirlemektir. Bu operasyonların yöneticilerine, performanslarını yükseltmeleri, yoksa bölümün satılacağı veya kapatılacağı söylendi. Sadece varsayılan maddi değerleri yüzünden bölümlere tutunmak yerine, GE en iyi durumda olanlara odaklanacak ve iyi gitmeyen alanları gözden çıkaracaktı.

Herhangi bir satranç ustası, Welch'in stratejisinin en kötü taşı iyileştirme prensibi olduğunu hemen anlardı. Tarrasch'ın "Kötü yerleştirilmiş tek bir taş, bütün pozisyonunu kötüleştirir!" şeklindeki görüşünü vurguluyordu. Kötü bir filiniz varsa, faaliyete geçirmek ve "iyi" hale getirmek için bir yol ararsınız. Bu yapılamıyorsa, onun yerine başka bir taş getirmeye veya orta-

126

|

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

dan kaldırmaya bakarsınız. Aynı prensip, herhangi bir işte veya girişimdeki etkisiz malzeme için de geçerlidir. O kötü taşı veya yeterince performans sergilemeyen bölümü işe yarar hale getirin veya ondan kurtulun ve genel pozisyonunuz iyileşsin.

Hisse portföylerimize dönersek, aynı stratejilerin neden her zaman uygulanmadığını anlarız. Her iyi yatırım danışmanı, size yaşınıza,

ihtiyaçlarınıza ve gelirini-te dayalı olarak risklerle sabit sermaye arasında iyi denge kuracağınız bir portföy tutmanızı söyler. O anda iyi performans sergilemeyen şeyleri daima satma eğiliminde olursanız, kaçınılmaz bir şekilde bir noktada po-Eİsyonunuzu bozarsınız; bu, sizi her şeyinizi kaybedeceğiniz bir noktaya da sürükleyebilir.

Unsurları Harekete Geçirmek

Ancak aşırı durumlarda satrançtaki malzemeler tamamen durağan ve değersiz olabilir. Köşeye sıkıştırılmış bir at, bir noktada kaçış yolu bulabilir ve savaşta önem-li rol oynayabilir. Programcıların satranç bilgisayarlarında geliştirmekte zorlandıkları noktalardan biri, "asla kavramı" ve bunun malzemenin değerine uyarlan-masıdır. Zayıf bir insan oyuncu bile bir taşın kalıcı şekilde kapana kısıldığını ve dolayısıyla değersiz olduğunu görebilir. Ama bir bilgisayar için, o taş hâlâ kapana kısılmadan önceki sayısal değerine sahiptir. Belki hareket kaybı için belli puanlar düşülebilir ama bir bilgisayara X karesindeki bir fil üç piyon ederken, Y karesin-

127

GARRY KASPAROV

deki bir filin sadece bir piyon değerinde olduğunu öğretmek mümkün değildir. Bu bize malzemenin farklı sınıflarını sunmaktadır: Uzun vadeli ve dinamik. Yatırım portföyleri de benzer bir şekilde çalışır. Kişisel tarza ve ihtiyaçlara bağlı olarak, portföyünüz dinamik (likit) değerlerle dolu olabilir ve bu da sürekli dikkat ve yeniden değerlendirme gerektirir. Ya da portföyünüz uzun vadeli gelişim ve sermaye koruma için - yıllar sonrasında sizi bekleyen emekliliğiniz gibi - tasarlanmış olabilir. Karpov ile oynadığım ve daha önce sözünü ettiğim oyun, benim dinamizm tercihim ve onun uzun vadeli tercihini gösteriyordu. Ben, geri kalan malzemelerimi kısa vadede daha değerli hale getirmek için piyonlarımı feda etmişim. Saldırım başarısız olsaydı, onun uzun vadeli malzeme yatırımı oyunu kazanmasını sağlayacaktı.

Bu, zaman ve malzeme açısından farklı doğalarımız yüzünden Karpov'a karşı oynadığım oyunlarda tipik durumdu. İlk dünya şampiyonluğu maçımızda, benim becerilerim henüz yeterince gelişmemişti ve Karpuzun malzeme avantajı saldırılarımı sonuçsuz bırakıyordu. Değerlendirmeleri daha üstündü ama bir buçuk yıl sonraki Londra maçına kadar, malzeme kaptırmak konusunda daha temkinli olmayı öğrenmişim ve sonuç farklı olmuştu.

Çift Yönlü Değerlendirme

"Kim kazanıyor?" yeterince basit bir sorudur ama gerçek değerlendirme açısından bir hayli karmaşıktır. Ön-

128

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

ce malzemeyi dikkate alırız. Eğer bir oyuncunun burada önemli bir avantajı varsa, rakibi zaman ve/veya kalite açısından üstün olmadığı sürece kazanmakta olduğunu söyleyebiliriz. Kimin güçleri daha iyi gelişmiş ve daha saldırgan şekilde yerleştirilmiş? Bir taraf ne kadar hızlı saldırabilir ve diğeri ne kadar hızlı savunma yapabilir? Takviye güçlerin yetişmesi ne kadar sürecek? Kim daha fazla bölgeye hakim? Birinin şahı tehlikede mi? Bunların hepsi, kaliteyle ilgili değerlendirmelerdir ve her biri farklı derecede öneme sahiptir.

Kalite değerlendirmelerinin görece doğasını vurgulamanın bir yolu - her girişimde liderlerin her gün yapması gereken türden değerlendirmeler - bir satranç tahtası üzerinde bir grup piyonun kalitelerini incelemektir. Burada satrançtan bir görüntü bize yardımcı olacak (taşları nasıl hareket ettirmeniz gerektiğini bilmeniz gerekmiyor).

129

GARRY KASPAROV

Şekilde beyaz ve siyah piyonların nasıl yerleştirilmiş olduklarına bir bakın. İki tarafta da eşit sayıda piyon var, yani malzeme açısından eşitler. Burada kalite farkı, yapıdadır; yani piyonların grup olarak aldıkları formasyonda. Beyazlar düzenlidir ve tahtanın bir kenarından diğerine kadar tam bir duvar oluşturmaktadır. Siyahlar üç "adaya" bölünmüştür. İki durumda, bir siyah piyon diğerinin önünde durmakta ve hareket alanını sınırlamaktadır. Dolayısıyla, beyazların "üstün piyon yapısına" sahip olduğunu söyleyebiliriz.

Bu durumda haklı olurduk ve diğer taşlar olmasa, oyun çok basit olurdu. Ama gerçek bir oyunda, piyonların formasyonu pozisyon değerlendirmesinde sadece bir unsur olur. Siyah piyonlar arasındaki delikler siyaha avantaj sağlayabilir ve şu an için geride kalan yapısını telafi edebilir. Uzun vadeli durağan avantajları seven bir satranç oyuncusu, hiç şüphesiz ki beyaz tarafla oynamak isteyecektir. Ama 1951 yılında Botvinnik'e karşı dünya şampiyonluğu için oynayan David Bronstein'a böyle bir pozisyonu gösterseniz, kesinlikle siyahlarla oynamak isterdi! Benim gibi, Bronstein da daima kısa vadeli hareketliliği uzun vadeli planlara tercih eden dinamik bir oyuncuydu. Burada bu yapısal delikler işine gelirdi, çünkü onları taşlarını harekete geçirmek için kullanabilirdi. Ben satrançtaki pozisyonları çift tarafı keskin kılıç gibi görürüm; ne tür bir oyuncu olduğunuza bağlı olarak, her iki yönde de kesebilir. Ancak gerçekten başarılı bir stratejist yapı kavramının her gün karşılaştığı durumlarda nasıl - ve neden - çalıştığını net bir şekilde görebilir.

130

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

Yapı gibi çift taraflı unsurlar, ancak güçler temel ilanlarda eşit şekilde karşılaştığı takdirde odak noktası olabilir. Oyuncular ne kadar güçlüyse ve oyun ne kadar dengeliyse, değerlendirme o kadar küçük detaylara her. Malzeme ve zaman olarak önemli farklılıklar göre-M açık olsa bile, bu daha küçük kriterlerdeki farklılıklar ancak büyük baskılar altında ortaya çıkar ve onları Brk edip kullanabilmek konusundaki etkililik, bir 'Tuncuyu büyük kılan şeydir. Herhangi bir polis memuru, bir hırsızın kardaki ayak izlerini takip edebilir ama başkalarına görünmeyen ipuçlarından inanılmaz so-|uçları sadece Sherlock Holmes çıkarabilir.

Kişisel Yatırım Getirişi

Küçük konuların hayatlarımız üzerinde nasıl büyük et-pieri olabilir? Su ve yiyecek sıkıntısı çeken insanların 'yısı azınlıkta olmasına rağmen, bugün neredeyse hepiniz atalarımız kadar maddi değerlere tutkunuz. Ulaşım, kalite ve mutluluk gibi yüce kavramlar kulağa 'Vatik değil, uzak ve felsefi gelmektedir. Zamanı boşa 'arcanmayacak bir şey olarak düşünürüz; yatırım yapı-'Cak bir şey gibi değil.

Eğitim amacımız, bu fikri güzel bir şekilde çürüt-ftaktadır. Eğer kalite karşılığında bir malzeme ve za-Ban yatırımı değilse, okula gitmek başka ne anlama mlebilir? Bir işveren için değerimizi artıracak beceri-pr edinmek için, zaman ve para harcarız. Yüksek eğilin, gelecekte pozisyonlarımızı daha iyiye götürmek

131

GARRY KASPAROV

için yaptığımız malzeme yatırımlarıdır. Ne kadar çok yatırım yapabilirsek, alacağımız karşılık da o kadar büyük olacaktır. En iyi üniversitelere gidecek paranız varsa ve notlarınız tutuyorsa, daha iyi bir eğitim alırsınız, daha iyi bağlantılar kurarsınız ve daha iyi bir işe sahip olursunuz. İşletme mastırı bu konuda güzel bir örnek olabilir. Yılda yüz bin dolar kazanan bir yönetici, işinden ayrılmaya ve on binlerce dolar harcayarak okula dönmeye karar verir. Elbette ki bir işletme fakültesine gitmek pek de eğlenceli sayılmaz ve kısa vadeli kazanç ya da zevk söz konusu değildir. Zaman ve malzeme yatırımı açısından düşünürsek, iş okullarına devam eden insanların sayısındaki artış, kalite olarak alman karşılığın bu yatırıma değdiğini göstermektedir. Beceri ve bağlantılar şeklindeki bu geri dönüş, daha iyi bir işe götürebilir. Daha yüksek kazanç ve daha fazla sorumluluk, yaşam kalitesini yükseltir veya en azından formülün bu şekilde çalışması beklenir. Elbette ki işletmecilik diplomasına sahip ama mutsuz olan birçok kişi var. Yüksek gelirli yeni bir iş, mutluluk için gereken diğer faaliyetlere pek fazla zaman bırakmayabilir. Buradaki zorluk, bu küçük unsurların farkında olmak ve bir karar vermeden önce değerlendirme yapmaktır.

Sormamız gereken sorular sadece karşılıklarla ilgili değildir. Malzemeden vazgeçmek daima zaman veya zamandan vazgeçmek daima malzeme kazandırmaz. En azından satrançta, hepsini kazanabilir veya kaybedebilirsiniz. Kazanma pozisyonundaki bir oyuncu, genellikle

132

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

le daha fazla taşla sahip olacak, zamanda ileride olacak ve daha iyi bir pozisyon yaratacaktır. Bunu, "zengin giderek zenginleşir" görüşünün bir çeşitlemesi olarak düşünebilirsiniz.

Kampanya zamanındaki bir politikacı, seçimi kazanarak mutluluğa ulaşma çabasıdadır. Adayın sınırlı miktarda zamanı ve parası vardır. Stratejisi, bu kaynakları imajını seçmenlerin gözünde olabildiğince yükseltecek şekilde kullanmayı gerektirecektir. Kampanyalarda anlamlı miktarlarda para harcanmasına rağmen, başka ve daha küçük unsurların hâlâ beklenmedik sonuçlar doğurabileceğini deneyimlerden biliyoruz. Küçük bir gaf veya güzel bir söz, genel görüşü daha iyiye veya daha kötüye doğru belirgin bir şekilde değiştirebilir. Dan Quayle'in bir sınıf dolusu çocuğun önünde patates kelimesini doğru heceleyememesi, politik kariyerini sonsuza dek etkiledi. Ama böyle şeyler ancak ender durumlarda temel avantajları ve dezavantajları değiştirebilir.

Kişisel Hayatta Malzeme, Zaman ve Kalite

Malzeme, zaman ve kalite arasındaki takas, kişisel hayatlarımızda da aynı derecede güçlüdür. Örneğin, eşim Daria ve ben, yakın zamanda yeni bir ev aldık; bu, benim için bir dünya şampiyonluğu maçında oynamak kadar düşündürücü - ve stresli - bir konuydu. Yeni bir ev alan veya kiralayan herkes, ne kadar çeşitli unsurların işin içinde olduğunu bilir. "Parasını ödediğin şeyi aldı-

133

GARRY KASPAROV

gına" inansanız ve ne kadar çok öderseniz, o kadar iyi bir eve sahip olacağınızı düşünseniz bile, "daha iyf'nin ne olduğunu tanımlamak, hâlâ son derece karmaşık bir konudur; özellikle de karar sayısını ve karar veren sayısını artıracak şekilde bir aileniz varsa.

Aynı klişe, hem emlak işinde hem de satrançta aynı derecede geçerlidir: "Konum, konum, konum." Nerede yaşadığınız, neyin içinde yaşadığınız kadar önemlidir. Çocuklarınız varsa, yakında bir okul olmasını istersiniz; uzun saatler boyunca çalışıyorsanız, işinize yakın olmasını istersiniz. Güvenli, alışveriş açısından rahat, eğlenebileceğiniz bir semt olmasını istersiniz. Bunlar, insanların aradığı belirgin niteliklerdir. Satrançta da benzer prensiplerimiz vardır. "Merkezde oyna." "Şahını hemen güvenceye al." Bunlar, acemiler için yararlı temel kurallardır. Ama oyuncular ilerledikçe, kuralların olası istisnalarını sezmeye başlarlar ve bu istisnaları sezip kullanmak, büyük bir oyuncuyu iyi bir oyuncudan ayıran şeydir.

Değerlendirme için evrensel bir formül yoktur. Söz sanatıyla standartlaştırmalara başlasak, sonunda kendi özgün ihtiyaçlarımıza hiç uymayan bir şeye ulaşabiliriz. Hepimiz, genel olarak neyi sevdiğimizi bilir ve kararlarımızı ona göre veririz ama baskı altındayken, kolayca şaşırabilir ve hedeflerimizi gözden kaçırabiliriz. Çok fazla büyük şey olduğunda, küçük şeyleri akılda tutmak zordur ve en büyük sorunlara "küçük şeylerin" yol açması da hiç şaşırtıcı değildir.

Birçok kişi, en iyi anladıkları alanlara aşırı güvenmek yüzünden başarısız olur. Bildiğiniz şeye tutunmak

134

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

rahatlatıcıdır ve genellikle bir sorunun farklı bir açıdan da ele alınabileceğini unuturuz. Bir durumun sadece bir yönüne çok fazla odaklanırsanız - fillerinize, köşedeki ofise veya arka bahçedeki o büyük ağaca körü körüne aşık olursanız - değerlendirmelerinizde neredeyse kesinlikle hata yaparsınız. Satrançta "her şeyi kazanabilirsiniz" ve belki hayatta da bunu yapabilirsiniz ama bu durum kesinlikle öğretici değildir. Çoğu zaman tekrar tekrar denge kurmamız, takas ve değerlendirme yapmamız gerekir. Bunu, malzemeyi, zamanı ve kaliteyi çok boyutlu bir değerlendirmede birleştirecek kadar etkili şekilde yapabilirsek, ne istediğimiz konusunda net bir fikir edinebilir ve ona nasıl ulaşabileceğimizi planlayabiliriz. Bütün unsurları gördüğümüzde, onları kıpırdatmayı ve geliştirmeyi de Öğrenebiliriz. Değerlendirme güçlerimizi genişletmeden, Oscar Wilde'ın deyişiyle, "her şeyin bedelini bilmek ve hiçbir şeyin değerini bilmemek" durumuna düşeriz.

Malzeme, ancak kendisine verilecek değere sahip olabilir. Zaman, ancak malzememizi daha yararlı kullanmamızı sağladığı takdirde değerlidir. Çoğu insan günde fazladan bir saat olmasını ister ama hapisshanede olan bir adam bunun tam tersini isteyecektir. Burada fikir, zamanı malzememizi artırmak için kullanmaktır. Hedeflerimiz açısından, malzeme de ziyan edilen zaman gibi kendi başına değersizdir.

Yararlı malzeme ve iyi harcanmış zaman, bir satranç oyununda zaferi getirebilir. Şirket dünyasında, daha yüksek gelir kazandırabilir. Savaş ve politikada, benze-

135
GARRY KASPAROV

ri görülmemiş zaferlere götürebilir. Günlük hayatta "zafer" ise, biraz basite indirgeyerek ve belki biraz romantik bir terimle, mutluluk olarak tanımlanabilir. Sonuçta para her şeyi satın alamaz. Ama zamamnızı doğru kullanarak, malzemenizden azami yararı alabilir ve nihai amaç olan kaliteye ulaşabilirsiniz. Bu, malzeme-zaman-kalite kavramının vaadidir; hem satrançta hem de gerçek hayatta!

136

8. BOLUM

TAKASLAR VE DENGESİZLİKLER

Oyunu Dondurmak

Bir dengesizlik, kişinin avantajına kullanılabilecek bir simetri eksikliğidir. Satrançta bu, rakibinizin güçleriyle sizinkiler arasında nitelik ve nicelik arasından farklılıklar anlamına gelir. Bir oyun çıkmaza girmiş gibi görünebilir ama bir üstat gibi oynadığınızda ve bütün malzeme, zaman ve kalite unsurlarını dikkate aldığınızda, dengesizlik daima vardır, çünkü tahta üzerinde bütün taşlar tam anlamıyla simetrik dursa bile, daima birinin sırasıdır. Hamle sırası kendisinde olan oyuncu, zaman açısından avantajlıdır ve bu da dengeyi bozar. Oyunda zamanı durdurmak, öğrencilere yapı ve alan gibi nitelik unsurlarını değerlendirmeyi öğretmek için iyi bir yöntemdir. Bunu, bir satranç pozisyonunu hamle sırasının kimde olduğunu belirtmeden göstererek yaparız. Başlangıçta kulağa mantıksız gelebilir. Eğer bütün

137

GARRY KASPAROV amaç en iyi hamleye karar vermekse, hamle sırasının kimde olduğunu bilmek gerekmez mi? Bu tekniğin amacı, bir sonraki hamle endişesini ortadan kaldırmak ve oyuncuyu tahta üzerindeki küçük unsurları önyargısız değerlendirmeye teşvik etmektir. Bu teknik, öğrencilere çeşitli varış noktalarını ölçmeyi ve nereye gidileceğine odaklanmak yerine onları tam anlamıyla değerlendirmeyi öğretmek için kullanılır. Gerçek oyunda, öğrenciler hemen bir sonraki hamle için önerilerde bulunmaya ve işleri düzgün şekilde düşünmeden hepsini denemeye başlarlar; bu arada, büyük resmi ve her hamlede mevcut olan stratejik olasılıkları gözden kaçırma eğilimindedirler. İnternet işine girdiğimde ben de benzer bir sendrom yaşamıştım.

1999 yılında, ortaklarımla birlikte adımı taşıyan dev bir İnternet satranç sitesini açmaya hazırlanıyorduk. Site neredeyse tamamlanmak üzereyken, tasarımcılar tasarımın ve sayfa aktarımlarının ne kadar iyi çalıştığını anlamak için test oyuncularını ve odak grupları kullanıyorlardı. Test oyuncularının, ekibimle birlikte hazırladığımız ve Web tasarımcıları tarafından kasıtlı olarak yerleştirilen işaret ve talimatları tam anlamıyla görmezden gelmesi, trajikomik bir durumdu. Bunun yerine, uzmanların normal olduğunu söylediği bir şekilde, kullanıcılar hemen gözlerine ilişen şeylere tıklıyor, sonuçtan memnun olmadıkları takdirde hemen geri dönüyor ve tamamen farklı bir yönde tekrar deniyorlardı. Mükemmelleştirmek için üzerinde çok uzun süre çalıştığımız mönü seçeneklerinin çoğunu görmüyorlardı bile. Onları yöneten şey hızlı olma ve devam etme tutkusuydu.

138

ZİRVEYE ÇIKAN YOL Ne yazık ki bu durum birçoğumuzun daima kararlar konusunda nasıl davrandığımızı gösteriyor. En iyi tahminimizi yapıp dalıyoruz ve önümüzde uzanan seçenekleri neredeyse hiç düşünmüyoruz bile. Olası hamleler arasında dolaşmakla durumu değerlendirmek arasında muazzam bir fark vardır. Sezgisel sıçramalarımız sık sık olumlu sonuç getirir ve en azından kısa bir süre için, istediğimiz ve ihtiyacımız olan şeyi alırız. Ama bir satranç oyuncusu olarak

geçirdiğim yıllar, hangi seçeneklerin üstün olduğunu gösteren analizler yapmanın ne kadar önemli olduğunu bana gösterdi. Sezgisel değerlendirme, hiç değerlendirme yapmaktan daha iyidir ama sonuçlar her zaman kötü olmasa bile, bunu gerçek bir anlayışla karıştırmamamız gerekir.

Örneğin, o yeni satranç öğrencileri örneğine döner-1 sek, bir pozisyonda analiz yapmadan sezgileri veya şansı ya da her ikisi sayesinde doğru hamleyi aceleyle bulursa? Bu elbette ki iyidir ama pozisyonu gerçekten anladığı anlamına gelmez ve kötü alışkanlıklar edinmesine yol açabilir. Bizi pozisyonun özüne ancak titiz bir analiz götürebilir. Bu, seçeneklerimizi daraltır ve kararlarımızla ilgili bize bilgi sağlar. İşte bu noktada zaman unsurunu yeniden işe katar ve en iyi hamleyi seçmek amacıyla değerlendirme yaparız.

Bu izolasyon tekniği, iş fakültelerinde öğrencilere bir şirketi veya bir durumu değerlendirme yöntemleri arasında öğretilir. Başlangıçta, öğrencilere rekabet ve hatta endüstri hakkında hiçbir bilgi verilmeden, bilanço verilir. Belki sadece rekabete oranla şirketin ürünle-

139

GARRY KASPAROV

rinin pazar payı gösterilebilir. Unsurları tek tek sunmak, eğitim ve değerlendirme alışkanlıklarındaki boşlukları ortadan kaldırma amacını taşır. Öğrenciler resmin tamamını gördüklerinde, bütün unsurların nasıl tek, özgün bir görüntü yarattığını anlayabilirler.

Oyunu dondurduğumuzda, neyi analiz edeceğimizi ve o analizi nasıl tartabileceğimizi bilmemiz gerekir. Bir satranç tahtasında, unsurların sayısı sınırlı olarak düşünülür ama onları düşünme yöntemlerinin sayısız sınırsızdır. Daha önce belirttiğimiz gibi, güçlü oyuncular bile farklı unsurların görece önemleri açısından farklılıklar gösterirler. En basit test, bir pozisyonu göstermek ve öğrenciye hangi tarafı oynamayı tercih edeceğini sormaktır; beyazlar mı, yoksa siyahlar mı? Kim daha iyidir ve neden? Pozisyon eşit olabilir ama insan, tercihlerini kullanan ve asla tarafsız olamayan bir canlıdır. Tercihlerinizin ve önyargılarınızın farkında olmak, harici unsurları gözlemleme tarzınız kadar önemli olabilir.

Teorik satranç pozisyonumuzu, askeri savaş alanına veya şirket yönetim kurulu odasına taşıyabiliriz. Bir general saldırı başlatmadan önce, elinden geldiğince çok unsuru değerlendirir. Bölgeyi, havayı, güç hazırlığını, politik desteği, mühimmat takviyelerini ve daha bir sürü şeyi düşünmek zorundadır. Başarılı şirketler, doğru değerlendirmeye belirlenmiş uzun vadeli hedeflere odaklanır. Bir yönetim kurulu başkanı, rakibinin her hamlesine hemen cevap verme ihtiyacı tarafından yö-netilemez, çünkü aksi takdirde kendine ait bir stratejisi olamaz.

140

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

Telafi Arayışı

Doğru bir değerlendirme, bir avantaj veya dezavantaj telafisi arayışıdır. Şartlara bağlı olmayan çok az avantaj vardır ve çoğu dezavantajlar - bulutlar gibi - umut ışığıyla birlikte gelir. Tarrasch, "Her hamle bir zayıflık yaratır," derken, sadece abartıyordu. Bir hamle şah-mat yapmadığı sürece, olumlu yönleri kadar olumsuz yönleri de sahiptir. Aynı prensip, durağan özellikler için de geçerlidir. Örneğin, piyonlarınız ilerlediğinde, taşlarınızı oynatacak alan kazanırsınız ama aynı zamanda da savunmanızı zayıflatırsınız. Askerler ilerlerken, iletişim ve mühimmat aktarımı kesilebilir veya bozulabilir. Malzeme kayıpları, tipik olarak tek olumsuz unsur olabilir ama uç noktalarda, kendi güçlerinizden birini kaybederek avantaj kazanabilirsiniz. Bir ordunun hızlı hareket eden süvari birliği kendi piyadeleri tarafından engelleniyorsa, bir general yavaş hareket eden güçlerini gözden çıkaramaz. Ama satrançta, taşlarınızın ilerlemesi için hat yaratmak amacıyla bir piyonu düşmanın dişlerinin arasına atmak, ender görülen bir durum değildir.

Bir varlık değersizse ve gelişme umudu yoksa, ondan olabildiğince yararlanmak istersiniz. Borsaya yeni giren amatörler, kaybetmekte olan hisse senetlerine sımsıkı tutunmalarıyla ünlüdürler; iyice dibe vurana kadar, bu senetleri satmadıkları takdirde gerçek anlamda bir şey kaybetmediklerine inamlar ve bu yanlıştır. Soğukkanlı bir yatırımcı, şimdi bir şeyler koparmanın, sonrasında eü boş kalmaktan daha iyi olduğunu bilir.

GARRY KASPAROV

1983 yılında Yugoslavya'daki bir turnuvada, satranç tahtasında düşen hisse senetleriyle kıyaslanabilecek bir fili ortadan kaldırma fırsatı yakalamıştım. Ünlü Macar oyuncu Lajos Portisch'e karşı oynadığım oyunda, gelişime gidecek en küçük umudu bile kullanmaya çalışıyordum. Bu dinamik avantajı, şahına saldırmak için kullanmaya çalışıyordum. Ama sorun, bütün taşlarımın aynı merkezi kareyi kullanması gerekiyordu. Atımı oraya oynarsam, filimin önünü kesecek ve oyundan tamamen çıkaracaktı. Bu bana bir şeyi düşündürdü: Eğer fil o anda oyuna aktif olarak katılamıyorsa, neden daha değerli bir şey için ondan vazgeçmiyordum; örneğin, siyah şahın tam önünde duran piyon gibi?

Malzeme açısından, tek bir piyon için bir filden vazgeçmek hiçbir şekilde mantıklı görünmeyebilir ama inisiyatif bende idi - tahta zamanı avantajı benim elimdeydi - ve ihtiyacım olandan daha fazla zamanım vardı. Yani, rakibim savunma yapmadan, taşlarım kilit hedeflere ulaşabilecek durumdaydı. Biraz daha hız kazandırırsam, kesin bir şekilde rakibimi çökterebilirdim. O tahta zamanını kazanmak için daha fazla malzeme yatırımı yapmam gerekiyordu. Aksi takdirde film planımda yer almayacaktı ve bu yüzden, dinamik avantajımı artırmak amacıyla feda edilebilirdi. Filden vazgeçtim ve şahı ortaya çıkınca, Portisch savunma yapmak için daha fazla zaman kaybetmek zorunda kaldı. Zaman içinde hareketliliğim, onun malzeme odağına üstün geldi.

Tıpkı hayatta olduğu gibi, satrançta da bir pozisyonun artılarını ve eksilerini hesaplar, sonra da avantajımızı nasıl güçlendirebileceğimizi düşünürüz. Kendi ta-

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

rafımızı güçlendirirken, rakibimizin tarafında bir zayıflık yaratmaya çalışırız. Kendi zayıflıklarımızı güce dönüştürmek veya en azından asgariye indirmek esastır. Teorik bir zayıflık, kitabına göre bir dezavantaj, rakibiniz tarafından kullanılamadığı sürece zayıflık değildir. Avantajlarınızı başarılı şekilde kullanmak, daha büyük avantajlar yaratır ve bir süre sonra belli miktarda malzeme kazanacak hale gelirsiniz. İşte bu noktada simya devreye girer ve bir avantajı diğerine dönüştürür. Doğru oynayarak, malzemeyi zamana ve sonra tekrar zamanı malzemeye dönüştürür ya da kalitede yük-»ek bir kazanç için ikisini de yatırırız.

Termodinamik Yasaları, Satranç ve Yaşam Kalitesi

Termodinamiğin birinci yasası, bize bir sistemdeki toplam enerji miktarının sürekli olduğunu ve enerjiyi bir alana kaydırdığımız takdirde, başka birinden eşit ölçüde kaybedeceğimizi söyler. Başka bir şekilde ifade etmek gerekirse, enerji aynı anda yaratılıp yok edilemez; sadece bir yerden diğerine aktarılabilir veya bir biçimden diğerine dönüştürülebilir.

Satranç tahtasında, bu yasayı yıkmaya, hem enerji hem de malzeme yaratmaya çalışırız. Bir piyon tahtanın diğer tarafına ulaşırsa, başka bir taş, hatta vezire "terfi edebilir." (Elbette ki başka bir şahınız olamaz. Satrançta, iki veziriniz olabilir ama şah tektir.) Bu şekilde

GARRY KASPAROV

kendi taşlarımızın enerjisini geliştiririz. Elbette ki tipik bir saldırı ve karşı saldırı oyununda, rakibimiz de aynı şeyi yapar, güçlerini harekete geçirir ve faaliyet seviyesini artırmaya çalışır; oyunu dinamikleştiren de budur. Doğru yapıldığı takdirde, satranç tahtasındaki her dönüşüm, pozisyonumuzun kalitesini artırır. Zamana karşılık - iki hamle gibi - atımı üstün bir konuma getirebilirim ve bunu yaparken, atımın enerjisini, zarar verme gücünü artırırım. Ya da bir piyon feda ettiğimde, rakibim onu almak için bir-iki hamle harcamah, bana saldırımı güçlendirme zamanı kazandırmalıdır. Yine, malzeme-za-man-kalite kavramı, satrancın temel yasasını oluşturur.

Bir şirket kendi oyun alanına da benzer şekilde baka bilir ve bakmalıdır. Nakit rezervlerindeki bir avantaj -malzeme - yeni ürünlere, eleman ikramiyelerine, daha fazla reklama veya daha modern bir fabrikaya dönüştürülebilir. Bunun için rakiplerinizin varlıklarına bakmak, kullanabileceğiniz dengesizlikleri keşfetmenizi sağlar. Rakibiniz birçok alanda hakim olsa bile, kendi kendinize

olumsuz bir dengesizlik geliştirebilir ve enerjinin bir kısmını kaydırabilirsiniz. Rakibimizin bulunduğu pozisyonda zayıf bir noktayı keşfedip kullanabilirsek, pozisyonumuzu o zayıflıktan yararlanmak üzere değiştirebiliriz. İşte teknoloji dünyasından bir örnek.

Gezgin Savaşında Strateji

Doksanların sonlarında, gezgin savaşı bir hayli kızışmıştı ve Netscape ile Microsoft, Web pazarında hakim

144

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

olmak için çekişiyordu. Netscape Navigator, ilkiydi ve en iyisiydi; Microsoft Explorer, neredeyse her açıdan bir hayli geride kalıyordu. İlk versiyonları sıradandı ve Navigator, geniş ve sadık bir müşteri kitlesine sahipti. Buna cevap olarak, Microsoft başarılı bir strateji geliştirdi. Ürün kalitesi, kullanıcı kitlesi ve marka ünü açısından olumsuz kalite dengesizliklerine sahipti. Ama bu savaş sadece gezgine karşı gezgin meselesi değildi; şirkete karşı şirket meselesiydi ve Microsoft'un genel olarak Netscape'e karşı bazı olumlu dengesizlikleri de vardı. Öncelikle, işletim sistemleri ve ofis programları sayesinde, nakit rezervi olarak malzeme açısından ciddi bir avantajı vardı. İkincisi, Microsoft'un bir konum avantajı vardı; Explorer'ı diğer yaygın ürünlerine katabilirdi. Windows veya MS Office alırsanız, Microsoft gezgini otomatik olarak bilgisayarınıza kuruluyordu.

Microsoft, gezginini diğer yazılımlarıyla birlikte vermekle kalmıyordu. Dev nakit avantajı sayesinde, gezgini herkese bedava veriyordu. Bu, pozisyon kalitesi kazanmak için malzemenin son derece etkili şekilde har-canmasıydı ve harikalar yarattı. Adil olmak gerekirse, Explorer gezginin kalitesini artırmak için de ciddi miktarda para harcadılar ama Navigator'a karşı savaşı kazanmalarının önemli nedeni bu değildi. Çok daha küçük olan Navigator olanları görüyor ve yetişmeye çalışıyordu. Aynı zamanda bunun haksızlık olduğunu söylüyor ve Microsoft'u en azından yavaşılatmak için mahkemeye başvuruyorlardı. Ama böylesine küçük bir şirket, ana ürününü herkese bedava verirken kalitesini

145

GARRY KASPAROV

koruyamazdı. Netscape'in Navigator'ı başka yazılımlarla birlikte sunma girişimi, Windows'un işletme sistemi pazarındaki yüzde doksan beşlik hakimiyeti düşünülürse, boşunaydı. Sadece iki yıl içinde, Microsoft'un gezgin pazarındaki payı yüzde ondan düşüken, yüzde seksenin üzerine çıktı. Netscape - ve diğer tüm rakipler - iyice zayıflayana kadar yollarına devam ettiler.

Microsoft, kaynak açısından ezici avantajım kullanmıştı. Amerikan İç Savaşı terimleriyle konuşmak gerekirse, General Grant'i yazılım dünyasının geri kalan General Lee'lerine karşı oynamıştı. Grant, en zeki taktik ustası değildi ama zaman içinde sadece birlik ve mühimmat avantajı sayesinde Güneyli ordusunu zayıflatacağını biliyordu. Aşındırıcı bir savaş, Grant'e uyuyordu - adamlarına değilse de - ve böyle bir savaşı kazanmak için gereken pragmatik yapıya sahipti. Biraz esneterek, bunu Soğuk Savaş'a bile benzetebiliriz. Birleşik Devletler askeri harcamalarını sürekli artırarak, sonunda harcamalara yetişemeyen Sovyetler Birliği'ni iflasa sürüklemişti. Ama bu örnekte, iflas ideolojisinden Komünist kesim de zarar görmüştü.

Bütün Değişiklikler Bir Bedelle Gelir

Dengesizlikleri tartarken, sadece rakiplerimize oranla değil, birbirine oranla da operasyon unsurlarınızı dikkate almalısınız. Satrançta, pozisyonumuzda bir uyum sağlamaktan söz ederiz. Taşlarınız birlikte çalışıyor mu? Malzemeniz stratejik hedeflerinize uygun olarak

146

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

gelişmiş mi? Başarılı koordinasyon sağlamadaki zorluk, varlıkların sayısıyla birlikte artar. Son on yıl içinde gerçekleşen dev şirket birleşmeleri bunu çok güzel gösteriyor. Time Warner ve AOL, 2001 yılında rekor rakamlarla birleşmişti ve yatırımcılar şimdilerde şirketleri yine ayırmayı düşünüyorlar. Daha büyük olan her zaman daha iyi değildir; özellikle de koordinasyon pahasına geliyorsa. Satrançta fil sadece çapraz olarak hareket edebilir ve dolayısıyla, bir fil bütün hayatını tahtanın tek bir rengi üzerinde geçirir; siyah ya da beyaz. Her

oyuncu, oyuna iki fille başlar ve "fil çifti" tahta üzerindeki her kareye saldırabilir veya savunabilir. Yan yana çalıştıklarında, iki fil yıkıcı bir saldırı gücü oluşturabilirler. Bir fil yakalandığında, diğerinin de büyük ölçüde zayıflamasının nedeni budur. Geri kalan fil, sadece tahta üzerindeki karelerin yarısını hedef alabilir ve dolayısıyla, rakip hangi karelerin güvende, en azından filin uzağında olduğunu bilir. Fil çiftinin toplam gücü, parçalarının toplamından daha fazladır. Aynı şekilde, iki şirket birlikte uyum içinde çalıştıkları takdirde, öncekinden çok daha değerli olabilirler. Ya da Time Warner ve AOL örneğinde olduğu gibi, çatışmalar yüzünden daha değersiz de olabilirler.

Ulaşımımızı Aşırı Genişletmek

Fizik bize şunu da söyler: "Düzenli sistemler, karmaşık istemlerden daha az enerji harcar." Satranç terimleri-

147

GARRY KASPAROV

le, taşlarımız birlikte çalıştığında, bir avantajı kalitesinden ödün vermeden başka bir avantaja dönüştürebilirler. Düzensiz bir pozisyon, bir şirket veya askeri birim, değişim sağlamaya çalışırken parçalanabilir. Amaca ulaşmaya çalışmak, genellikle onları öylesine tüketir ki çabucak parçalanırlar. Amaca ulaşmaya çalışmak onları öylesine tüketir ki kolayca çökerler. Pozisyonlar veya şartlar narin olduğunda, gerek satrançta ve gerekse gerçek yaşamda bu sürekli olur.

Satranç oyunlarında hızlandırılmış yenilgi şeklinde bir terim kullanılır. Zor pozisyonadaki bir oyuncu, başının dertte olduğunu bilmenin getirdiği psikolojik baskılarla hatalar yapma eğilimindedir. Ama başka bir önemli dinamik daha vardır: Zayıf durum, değişim girişiminin gerektirdiği enerji kaybına genellikle dayanamaz. Finansal sorun yaşayan bir şirketin asla riskli bir girişimde bulunamamasının nedeni budur. İstikrar olmadan, o riskli girişim şirketin toptan çöküşüne yol açabilir; kumar öncelikli amaçlarına ulaşsa bile!

İşler de kendilerini aşın genişleterek aynı deneyimi yaşayabilirler. 1970'lerin başlarında, Pan Am kendini çok zor bir durumda bulmuştu. 1973'teki küresel enerji krizi, önemli uluslararası uçuşları şirketin rakiplerine bırakan bir mahkeme savaşının hemen ardından gelmişti. Bir zamanlar hakim durumda olan Pan Am, şimdi ciddi sorunlarla karşı karşıyaydı.

Pan Am, yerel bir havayolu şirketini satın alarak sorunlarının bir kısmını çözmeye çalıştı ama sık sık olduğu gibi, zayıf pozisyonundan atılmış cesur bir adım, ağır şekilde cezalandırıldı. National Airlines'a fazla para

148

ZİRVEYE ÇIKAN YOL ödemişlerdi ve devasa bir borç birikimleri olmuştu.

Varlıklarını ve rotalarını satarak, malzeme kaynaklarını genişleterek ve şartlarda olumlu bir değişiklik olmasını umarak dayanmaya çalıştılar. Şirket o kadar zayıf durumdaydı ki yıkılması için tek bir olumsuz gelişme daha yeterliydi. 1988 yılında Pan Am'm 103 sefer sayılı uçağı teröristler tarafından bombalanınca, son darbe inmiş oldu. Rezervasyonlar düştü ve birinci Körfez Savaşı sırasında hava yolculukları genel olarak düşünce, şirket 1991 yılında iflas ettiğini açıkladı.

Birleşik Devletler'in ilk havayolu şirketi, hiç şüphesiz ki kötü şans adına payına düşenden fazlasını almıştı ama Pan Am'ın yöneticileri, kendi hatalarından dolayı da zarar gördüler ve malzemelerini fazla genişleterek, pozisyonlarındaki dengesizlikleri olması gerektiği şekilde ele almayarak, kendilerini kötü şansa karşı daha da savunmasız hale getirdiler. Yerel rotaları geliştirmemişlerdi; nakit rezervleri zayıftı; mahkemelerde bekleyen dosyalar vardı. Bu analiz, muhafazakar olmayı veya en kötü senaryolara hazırlanmayı önermek olarak algılanmamalıdır. Risk almak, her girişimde esastır. Ama asıl önemli olan, riskin bağlamıdır. Eğer zayıf durumdaysanız ve olumsuz dengesizlikler içindeyseniz, bunları stratejinize katmanız gerekir. Bir dengesizlik nadiren belirleyicidir. Bir yol ayrımının oluştuğunu ve lehinize olup olmadığını görebilmeniz gerekir.

1993 yılında, zayıf bir pozisyonundan saldırı başlatarak korkunç bir hata yaptım. Ama bu satranç tahtasında değil, satranç politikası arenasındaydı. Uluslararası satranç federasyonu FİDE 1985'teki ilk dünya şampi-

GARRY KASPAROV

yonluđu maçıma yarıda kestiğinden beri, onların liderliğine karşı neredeyse hiç bitmek bilmeyen bir kan davası güdüyordum. 1993 yılında Nigel Short'a karşı dünya şampiyonluğu için mücadele ederken, İngiliz bana çekici bir teklif yaptı: Kendi Profesyonel Satranç Derneği'mizi kurmak ve FIDE'nin dışında bir maçta oynamak. İşte şimdi yozlaşmış bürokrasiden kurtulmak ve satrancı modern spor dünyasına tamtmak için bir fırsat doğmuştu.

1972 yılındaki Bobby Fischer zaferinden beri, Short dünya şampiyonluğu unvanı için oynayan ilk Batılı idi. Onun katılımıyla muazzam bir ilgi toplayacağımızı ve FIDE'ye karşı dünyanın ilk Üstatlar turnuvasını düzenleyebileceğimiz! düşünüyordum. Daha birkaç yıl önce, başka bir profesyonel oyuncular birliği kurmuştum ama Batılı üstatlar rakip bir blok oluşturunca, birliğim yıkılmıştı. Şimdi Nigel, Üstatlar Derneği'nin son başkanı, güçlerimizi birleştirmeyi öneriyordu. Artık satranç dünyasını kesinlikle birleştirebileceğimizi düşünüyordum. Ama bu girişim, kariyerimin en kötü yenilgisi olacaktı. Duyurumuzu yaptıktan sonra, durumu yanlış değerlendirdiğim çabucak anlaşıldı. Short'un düşündüğüm gibi bir desteği yoktu. Aşırı yayılmıştım. Aniden kendi başımıza kalmıştık ve "dünya şampiyonluğunun hırsızları" ve "asiler" gibi görülmüştük. FIDE temelde ikimizi de ihraç etti ve Short ile benim Londra'da oynadığımızı paralel, başka bir dünya şampiyonluğu maçı düzenledi. Böylece, satranç dünyasında asla tam olarak düzelmeyen bir hizipçilik başladı. Hedefime ulaşmaya o kadar hevesliydim ki planımızın başarısız olma olasılığı-

150

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

ğınm ne kadar yüksek olduğunu fark edememiştim. Pozisyonumu doğru şekilde değerlendirememiştim ve bunu yaparken, ciddi dengesizlikleri de görmezden gelmiştim.

Günlük hayatlarımızda da dengesizlikler vardır ve sürekli olarak onları olumlu yönde değiştirmeye çalışırız. Kontrolü ele almak, en iyi dengeyi bulmak ve sürekli olarak olumlu değişimler için çalışmak demektir. Norman Mailer, her an "ya biraz daha yaşayarak ya da biraz daha ölürek" yola devam ettiğimizi söylemişti. Mükemmel bir dengeyi korumak, tamamen hareketsiz kalmak diye bir şey söz konusu değildir. Ama bir adım sonra ne yapacağımızı sürekli düşünmemize ara vererek zamanı dondurabüir ve artılarla eksileri sakın bir şekilde yeniden değerlendirebiliriz. Termodinamik yasalarını, olumlu değişimlerle enerji ve kalite - değer ve güç - yaratmak için kullanabiliriz.

151

9. BOLUM

OYUNUN AŞAMALARI

Son oyundan önce, tanrılar orta oyunu yarattılar. - SIEGBERT TAERASCH
Abraham Lincoln, 1858 yılında ünlü "Bölünmüş Ev" konuşmasına zekice bir gözlemlerle başlamıştı: "Öncelikle nereye gittiğimizi ve nereye yöneldiğimizi bilirsek, ne yapacağımıza ve nasıl yapacağımıza daha iyi karar verebiliriz." Lincoln, sadece gittiğimizi değil, nerede olduğumuzu bilmenin de önemli olduğunu ekleyey-di, daha iyi bir yargıda bulunurdu. Planlama ve yenilik, şimdide sağlam bir zemine sahip olmayı gerektirir. Ancak nerede olduğumuzu bildiğimiz zaman "nereye yöneldiğimizi" bilebiliriz.

Asırlar boyunca, satranç oyununu öğrencilere açıklamak ve oynadıkları her oyunda izledikleri yolu daha iyi anlamalarına yardımcı olmak için sayısız yöntem geliştirildi. En uzun ömürlü yöntemlerden biri, oyunu üç kısma ya da aşamaya bölmektir: Açılış, orta oyun ve son oyun. Hangisinin ne zaman bittiği ve diğerinin nerede

152

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

başladığıyla ilgili fikir birliğine varıl a iş bir formül yoktur ama hiç şüphesiz, her aşamanın özgün karakteristikleri vardır ve her biri farklı düşünce tarzlarıyla çözümlenebilecek sorunlar ortaya koyar.

Yaptığımız Her Hamleyi Neden Yaptığımızı Bilmek

Basitçe ifade etmek gerekirse, açılış, oyunda savaş hatlarının çizildiği aşamadır. Piyonlar yapının dış sınırını belirler, taşlar arka sıralardan çıkar

ve saldırgan veya savunmacı pozisyonlar alır. Ama açılış, güçlerin sadece harekete geçirilmesinden fazlasıdır. Önümüzde ne tür bir savaş uzandığını belirler ve oyunu, rakibinizden daha donanımlı olduğunuz kanallara kaydırmak için ilk ve en iyi fırsattır. Açılış, en ince, en zorlu aşamadır; özellikle de rekabet seviyesi yüksek olduğunda.

Bu açılış aşamasının temel unsurlarından biri, gerçek açılıştır; bu terimi, büyük üstatların oyuna başlamak için geliştirdiği, önceden belirlenmiş yüzlerce hamle sıralamasını ifade etmek için kullanırız. Bunların genellikle isimleri, vardır; daha önce sözünü ettiğimiz Ejderha (Dragon) gibi. Bu uygun isimler, varyasyonu yaratan oyuncu, tekniğin yaratıldığı şehir veya ülke tarafından belirlenebilir ya da pozisyonun edebi - veya şiirsel - açıklaması olabilir. Ejderha varyasyonunun, ismini piyonların Draco takımıydı gibi dizilmesinden aldığı söylenmektedir. Açılışların isimleri, satranç oyun-

153

GARRY KASPAROV

cularının jargonunun büyük bölümünü oluşturur ve tartışmalarımızda, sohbetlerimizde sık sık Sicilya Ejderhasından Maroczy Bağı'na veya Mareşal Saldırı-sı'na kadar çok ilginç gelebilecek terimler duyarsınız. Oyuncular ve hatta kulüp amatörleri, saatlerini tercih ettikleri açılışları incelemeye ve ezberlemeye ayırmışlardır. Bu bilgiye paha biçilemez ama aynı zamanda tuzak da olabilir. Birçoğu, 1962 yılında ünlü bir üstadın belli bir pozisyonu oynadığını bilirlerse, kendileri adına düşünceleri gerekmediğine inanmak gibi bir hataya düşerler. Teori şudur: Büyük oyuncuların oyunlarını hamle hamle, ellerinden geldiğince takip ederlerse ve bunu rakiplerinden daha iyi hatırlayabilirlerse, zaman içinde rakipleri bir hata yapacaktır. Ama rekabetçi oyunda, bu teori nadiren haklı çıkar. Bir oyuncu üstat olmadan uzun süre önce, ne kadar olağanüstü olursa olsun, bir rota ezberlemenin anlayış olmadan işe yaramadığını anlar. Bir noktada, hafıza ipinin sonuna ulaşacak ve kendini gerçekten anlamadığı bir pozisyonda ne yapacağını şaşırmış halde bulacaktır. Yaptığı hamlelerin hepsini neden yaptığını bilmediği sürece, oyun ezberleyebildiği hamlelerin ötesine geçtiğinde nasıl devam edeceği konusunda en küçük bir fikri bile olmayacaktır.

Haziran 2005'te, New York'ta, Birleşik Devletlerin önde gelen genç oyuncularından oluşan bir gruba özel bir eğitim semineri verdim. Her birinden, incelememiz için oyunlarından ikisini getirmelerini söyledim; biri kazandıkları, biri yenildikleri bir oyun olacaktı. On iki yaşındaki yetenekli bir çocuk, yanlış hamleyi yaptığım düşün-

154

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

düğü noktaya bir an önce ulaşmak için açılış hamlelerini hızla anlatıyordu. Onu durdurdum ve belli bir noktada bir piyonu neden ileri doğru oynadığım sordum. Cevabı beni hiç şaşırtmadı: "Vallejo öyle oynamıştı!" Elbette ki İspanyol Üstat Vallejo'nun yakın zamandaki bir oyununda bu hamleyi oynadığım biliyordum ama aynı zamanda, bu genç adam hamlenin ardında yatan nedeni anlama-mışsa, kendi başım derde soktuğunu da biliyordum.

Çocuğun cevabı, beni otuz yıl önce Botvinnik ile yaptığım derslere götürdü. Birçok kez, beni bu körlemesine kopyacılık günahı için suçlamıştı. Büyük öğretmen, öğrencilerin her hamlenin ardında yatan mantığı anlaması gerektiğini ısrarla vurguluyordu. Bunun sonucu olarak, hepimiz son derece şüpheli olmuştuk; en iyi oyuncuların hamlelerini bile sorguluyorduk. Büyük üstatların hamlelerinin ardında yatan güçlü fikirleri keşfediyorduk ama aynı zamanda geliştiriyoorduk da. İnceliyor, sorguluyor, bir dizi hareketin arkasındaki fikre sarılıyor ve sonunda anlayışımızı geliştirerek daha fazla ve daha iyi stratejiler üretiyorduk. Ezbere dayanan oyuncular için, hafızalarında hamleler tükendiğinde ve kendi başlarına düşünmek zorunda kaldıklarında, açılış sona erer. Bir açılış rotası sizi beşinci veya hatta otuzuncu hamleye kadar taşıyabilir ama bu uygulama bir oyuncu olarak gelişiminizi daima engeller. Ama dünya standartlarında bir oyuncunun ezbere güvenmesi başka bir şeydir; o, hamlelerin ardında yatan nedenleri çoktan anlamıştır. Kendi gelişiminiz için, en başından itibaren kendi adınıza düşünceniz çok daha önemlidir.

155

GARRY KASPAROV

Açılışın amacı, sadece oyunun başında hayatta kalmak değil, aynı zamanda istediğiniz orta oyun tarzı için tahtayı hazırlamaktır; diğer bir deyişle, rakibinizin istemediği tarz için. Bunun ne olduğunu bilmek, hazırlık, çalışma ve rakip araştırması gerektirir. Yarınki rakip hangi açılış oyunlarını oynuyor? Birbirinizle oynadığınız son birkaç seferinde neler oldu? Bu açılışlardan birinde, size oyun başlarında avantaj kazandırabilecek yeni bir fikir bulabilir misiniz? Hangi türde pozisyonları sevmiyor? Hangi açılış tercihi sizi o pozisyonlara götürebilir? Doğru kararlar baştan verebilirseniz, bakış açınızı daraltabilir ve stratejinizi dikkat ve kesinlikle uygulamaya başlayabilirsiniz. Açılış aşamasında yaratıcılık, genellikle rekabetin ateşli ortamında değil, evin rahatlığında geliştirilir. İnternet sayesinde, bilgisayarlar şimdiye dek oynanmış tüm ciddi oyunların neredeyse tamamını içermektedir; dün oynananlar dahil! Bir saniye içinde rakibinizin bütün kariyerini inceleyebilir, eğilimlerini, zayıflıklarını, açılış repertuanndaki boşlukları görebilirsiniz. Sonra sizinle tam olarak aynı araştırmayı yapmış biriyle karşılaşmak üzere, tahtamın başına oturursunuz.

Bir oyuncu üstat olana kadar, neredeyse bütün eğitim süresi bu ilk aşama üzerinde çalışmaya ayrılır. Açılış, gerçek yaratıcılık ve tamamen yeni bir şey yapma potansiyelini barındıran tek aşamadır. Başka hiç kimsenin bulmadığı bir şeyi bulmaya çalışırsınız. Her yıl alan daralmasına rağmen, henüz araştırılmamış oldukça geniş bir alan vardır. Ne üzerinde çalıştığınızı kimse bilmeden, kendi başınıza planlarınızı hazırlayabilirsiniz-

156

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

niz. Yeni fikirler ve tuzaklar arayabilir, araştırmalarınızdan bunları rakiplerinizin üzerine fırlatmaya hazır şekilde dönebilirsiniz. Kendi kişisel yaratıcılık alanınızda yeni fikirleri denemek, bir laboratuarda çalışan bilim adamının işi kadar heyecan vericidir. Bir bilim adamının yaratıcılığının, çalışma ortamından veya ofisinden uzaktayken en verimli şekilde çalıştığını birçoğumuz biliriz. Böylesine muazzam miktarda bilgi ve geçmişe ait kayıtlar herkesin parmaklarının uçundayken, sürpriz unsurundan yararlanmak eskisi kadar kolay değil ama yeni bir şey yaptığınızda, etkisi çok daha güçlü olur. Bu yüzden, düşünüp öğrenebileceğiniz, rakiplerinizi şaşırtmak için kullanabileceğiniz yeni fikirler üretebileceğiniz bir alan yaratarak, kendinize yeterince zaman ayırın. Sanat, Yaratıcı Çatışmadan Doğar

Taşlar başlangıç karelerinden çıktığında ve şah merkezden güvenliğe çekildiğinde, açılış aşamasının bittiği genel olarak kabul edilir. Şimdi, güçlerin karşılaştığı orta oyuna geldik. Taşlar geliştirildi, şah güvenlik (veya daha fazla heyecan yaratmak için güvenlikte değil) ve savaş hatları çizildi. Sıra taşların karşılaşmasına ve kan dökülmesine geldi. Artık yaratıcılık, hayal gücü ve enerji zamanı. Oyunun başlangıcında taşlar hareketsizdir. Açılış yayı gerer ve taşları enerjilerini serbest bırakacak şekilde konumlandırır. Orta oyunda patlamalar gerçekleşir.

157

GARRY KASPAROV

Açılış aşaması sona erdiğinde tam olarak olmak istediğiniz durumda bulunmanız çok ender bir durumdur ve iki oyuncunun da mutlu olması neredeyse imkansızdır. Rakibiniz daima planlarınızı böler veya aynısını siz ona yaparsınız. Bu, sürekli olarak yeni değerlendirmeler yapılması gerektiği anlamına gelir. Cepheden sürekli olarak yeni raporlar alıp incelemelisiniz. Başka bir oyunda aynen bu durumda kalmış olsamz bile, yeniden değerlendirme yapmak önemlidir; özellikle rakibiniz sizin daha önce bu pozisyonda kaldığınızı bildiği ve çirkin bir sürpriz hazırlamış olabileceği için. Geçen sefer işe yarayan teknik, bu sefer işe yaramayabilir. Alam gözlemleyin, dengesizlikleri inceleyin ve bir strateji oluşturun.

Malzeme-Zaman-Kalite analizimiz, şirket dünyasında Güçlü ve Zayıf Yönler, Fırsat ve Tehditler raporu olarak anılan analize benzer. Satrançtaki farklılık, rakibinizin her hareketinin, kararının ve eyleminin sürekli gözünüzün önünde gerçekleşmesidir. Yine de, stratejinizi geliştirip uygulamaya koymadan önce, ikinizin de pozisyonunu aynı anda değerlendirmelisiniz. Acil hareket ihtiyacına

karşı da uyanık olmalısınız. Daha derin stratejik endişeleri bekletmeli Ve acil tehlikeye mi karşılık vermelisiniz? Rakibinizi savunmacı olmaya zorlayacak ve oyun planından çıkaracak bir tehdit yaratabilir misiniz? Acil taktiksel meseleler yoksa, stratejinizi geliştirmeye ve orta seviyedeki hedeflerinize ulaşmak için çalışmaya devam edebilirsiniz; yani açılış aşamasında başladığınız süreci sürdürebilirsiniz.

Satranç bir sanat seviyesine yükselten bütün unsurlar, orta oyuna aittir. Zayıf açılış araştırması, taktik-

158

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

sel zekayla telafi edilebilir. Derin hesaplamalar, cesur vizyonlarla uyum içinde çalışabilir. Taşların dinamik gücü azamileşirken, her köşede tam bir felaket potansiyeli yatar. Savaş alanındaki kumandanlar, koltuklarında oturan generallerin yerini alır. Her şeyden öte, orta oyun tepkiyi değil, eylemi ödüllendirir. Bu, saldırı aşamasıdır ve inisiyatif mücadelesi en önemli şeydir. Orta oyun, genel olarak uyanıklık gerektirir ve özel olarak kalıplara dikkat etmek önemlidir. Bunlar, herkesin egzersizle öğrenebileceği genel fikirlerdir; ne kadar çok oynarsanız, kalıpları fark etmekte ve çözümleri uygulamakta o kadar etkili hale gelirsiniz. Yani daha önce gördüğünüz pozisyonlardaki benzerlikleri bulmak ve o durumda neyin işe yaradığını (veya yaramadığını) hatırlamaktan söz ediyoruz. Eşsiz çözümler bulmak için bilinen kalıpları yeni pozisyonlara uyarlayabilir ve en iyi hamleyi bulabilirsiniz, hâlâ yaratıcılık için potansiyel vardır.

Örneğin, iş dünyasında, yeni bir ürün pazara sürüldüğü anda bir şirket orta oyun aşamasına girer. Hazırlık bitmiştir ve artık reklamlarla ve fiyatlarla manevra yapma zamanıdır. Bu ürün, öncekilere hangi açılardan benzemektedir? Hangi açılardan farklıdır? Daha önce neler işe yaramıştır ve bu kampanya geçmişteki çabaları nasıl daha iyiye götürebilir? Bu aşamadaki her karar, büyük ölçüde paraleller bulma becerimize dayanır. Deha, onları başkalarının mümkün olduğuna inandığı sınırların ötesine geçirmektedir.

Açılış aşaması, sadece orta oyunun hatlarını belirlemeyi sağlar, dolayısıyla açılış aşaması araştırmanızı

159

GARRY KASPAROV

gerçek dünyada orta oyun eylemine kadar genişletmeniz yararlı ve hatta gerekli olabilir. Sadece açılış hamlelerini değil, satranç oyunlarını bir bütün olarak incelemenin önemi bundan kaynaklanmaktadır. İşletme fakültelerinin, teoriye odaklanmak yerine durum incelemelerine geçiş yapmasının nedeni de budur. Ama ne kadar araştırma ve hazırlık yapsanız da, işler kızıştığında neler olacağını kesin olarak bilmeniz mümkün değildir. Tipik planları eylem sırasında hatalarıyla ve tesadüfle-riyle incelemek, her şeyden daha önemlidir.

!

İyi Bir Savaşın Ardından İyi Bir Barışın Gelmesine Dikkat Edin
Yazarların, politikacıların ve işadamlarının çok sevdiği bir metafor olarak, son oyun basitçe taşlar arasındaki takasların bir sonucudur. Orduların dinamik potansiyeli asgari seviyeye indiğinde, orta oyun sona erer. Orta oyunun enerjisi ve gerilimi de bütün sürpriz, saldırı ve savunma unsurlarıyla, yerini teknik bir aşamaya bırakır. Savaş alanında sadece birkaç kişi ayakta kaldığında, saf mantık ve hesaplama kontrolü ele alır. Böylece, kendimizi son oyunda buluruz.

Oyunun açılış aşamasında hâlâ incelenmemiş olan çok geniş bir alan vardır. Yeni fikirler, yeni kavramlar, eski ve unutulmuş varyasyonlarla yeni planlar...

Kısacası, açılış aşamasında daha keşfedilecek bir sürü şey vardır. Orta oyunun taktiksel kalıpları ve stratejik kav-

160

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

ramları, kuşaklar boyunca büyük üstatlar tarafından I iyi bir şekilde haritalandırılmış olabilir ama arada bir yeni değişiklikler çıkabilir. Ama son oyunda, planlar ve olasılıklar herkese açıktır ve neredeyse matematik eg-zersiz gibidir. Bu, her şeyin önceden belirlenmiş olduğu anlamına gelmez. İki taraf da kusursuz oynarsa, son I oyun tahmin edilir bir sonuca ulaşır. Ama insanlar ku-I surlu olduklarından, zarar verilebilir veya onarılabilir. I

Oyunculardan biri açıkça dezavantajlı durumda olsa bile, rakibini yine de yenebilir.

Son oyun, savaş sona erdikten sonraki anlaşma pazarlıklarını temsil eder. Becerikli Fransız diplomat Talleyrand, 1814-1815 yıllarında Viyana Kongresi'nde böylelikle bir son oyun darbesi indirmişti. Fransa, konferansa içinde oldukça zayıf umutlarla gitmişti. Napoleon'un savaşla birlikte yenildikten sonra, Avrupa'yı yeniden biçimlendi-! recek olan kongrede çok az etki yapabileceği düşünülen, [aşağılanmış, yenik, işgal altında bir ülke durumundaydı. Ama zeki Talleyrand (ustaca bir manevrayla Napo-!leon'un iktidardan indirilmesini de sağlamıştı) işgalci i müttefikleri bölmeyi ve Fransa'nın bölgesel sınırlarını koruyacak şekilde yeni ittifaklar kurmayı başarmıştı. !Yansa, savaşlardan sonraki son oyuna, pazarlık pazarlıklarına yenik pozisyonda girmişti. Ama elinde Malze-İtne-Zaman-Kalite açısından neredeyse hiçbir şey olmasınasına rağmen, Talleyrand'm becerikli manevraları [Avrupa'nın kaderini değiştirmişti. Ne yazık ki bunun tersi de mümkündür. Güçlü bir »çihş, zekice bir orta oyun oynadıktan sonra, son oyunda yanlış bir hamleyle kazanma şansının uçup gitmesi

161

GARRY KASPAROV

kadar trajik bir durum olamaz. 1993 yılında Londra'da Nigel Short'a karşı dünya şampiyonluğu için oynarken, bu başıma geldi. Şiddetli bir açılış düellosunda, Nigel'in maçın daha önceki aşamalarında kullandığı yeni bir açılış fikrini karşılamayı başardım. Açılıшта önemli bir avantaja sahiptim ve orta oyunda denge bulma çabalarını etkili bir şekilde sonuçsuz bıraktım. Son oyunda malzeme avantajı bendeydi. Oyun rakibim için bir kaleye, benim içinse bir kale ve iki piyona indirgenmişti. (Her zaman tahtanın üzerinde oldukları için şahlan saymıyoruz.) Kazanan bir durumdaydım ve sadece Short'un pes etmesini bekliyordum; ilk hatam bu oldu. Son hamlelerde ikimiz de otomatik pilota takmış gibiydik ve oyundan sonra biri, ikimizin de sonlara doğru korkunç bir hata yaptığımızı söyledi. Tahta üzerinde sadece iki piyon ve iki kale olmasına rağmen, piyonumla "doğal" bir hamle oynayarak, Short'a oyunu beraberlikle sonuçlandırmasını sağlayacak bir manevra yapma fırsatı vermiştim. Ama kendisi de fırsata karşı kör olan Short, kendi "doğal" hamlesiyle karşılık vermişti. Yarım düzine hamle sonra pes etti. Tahta üzerinde karmaşa yaratamayacak kadar az taş kalmasına rağmen, dünya şampiyonu ve rakibi, nasıl olur da son oyunda böylesine önemli bir şeyi gözden kaçırabilirdi? Sanırım, oyuncularını fırsatlara karşı kör hale getiren şey, son oyundaki dinamizm eksikliğidir. Teknik aşama sıkıcı olabilir, çünkü yaratıcılık ve sanat için çok az yer vardır. Sıkınlık durumu kabullenmeye ve hata yapmaya götürür.

162

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

Aynı durum, iş dünyası için de geçerlidir. Kişi tekrarlanan bir iş yapıyorsa, sorunları yaratıcı bir şekilde !özmek için fırsatlara karşı uyanık kalması zordur.

İtalizler sürekli aynı cevapları getirdikçe, güdüleriniz vaş yavaş uyuşur. Mükemmellik ve en iyi çözüm ara-!ı olması gereken şey, zaman içinde "yeterince iyi" iniyetine dönüşür. Zihinsel çıkmazlara girmek yeri-, güdülerimizi güçlendirmek ve onlara dayanmak n, işleri taze tutmamız gerekir. General Electric'in neticisi Jack Welch, bir defasında yeterince iyi perfor-ans göstermeyen bir bölümün üst düzey yöneticisini r aylık tatile göndermişti; böylece geri döndüğünde, ört yıldır aynı yeri yönetiyormuş gibi" hissetmeyecek- Birçok şirket, düzenli olarak yöneticilerini değiştirir ya üst düzey yöneticilerin başka alanlara geçebilme-!ni sağlayacak programlar uygular; böylece sorunlara ifeni bir açıdan bakılabilir. Eğer yeterince uyanık kal- fcazsak, kenarlar bulanıklaşmaya ve ince farklılıklar !otlaklardan kaçıp gitmeye başlar; oysa bu farklılıklar, !önüm noktalarında büyük öneme sahip olabilir. Son oyun, tipik olarak iki yönlüdür: İyi veya kötü. fcrza pek yer yoktur. Ama en iyi son oyun ustaları, de-!liylardan ilham alırlar ve savaş alanının kendisi çok az !çenek sunmasına rağmen, başarılı bir hamleyi tamamlamalarını sağlayacak bir kesinlikle hareket edebilirler, pikkatli, sabırlı ve hesaplayıcı oyuncular, son oyunda üs-! 11 n gelirler. Petrosian ve Karpov, örneğin, oyunun bu tf amasında

Spassky ve bana göre çok daha iyiydiler. Or-11 oyunun dinamizmine ve açılışın yaratıcılığına dayatan saldırganlar, genellikle son oyunda zorlanırlar.

163

GARRY KASPAROV

Aşama Taraflılığını Ortadan Kaldırmak

Elbette ki tarihteki en iyi oyuncular, zirveye ulaşmak için oyunun her aşamasında ustalaşmak zorundaydılar. Ama belli alanlarda parlamak için hâlâ çok az yer vardır. Son oyundaki performansımın, orta oyun ve açılış becerilerimin çok gerisinde kaldığını kabul ediyorum. Karpov orta oyunda ve son oyunda, açılışta olduğundan daha güçlüydü ama iyi seçilmiş koçlarla çalışarak bunu telafi ediyordu.

2000 yılında unvanımı elimden alan Vladimir Kramnik, açılışta mükemmeldir ve son oyunda da kendini hissettirir. Dinamik orta oyunda - sadece açılıştaki ve son oyundaki performansına oranla - oyun kalitesi yeterince tutarlı değildir. Becerilerinizi ve performanslarınızı bu şekilde bölmek, iyi bir egzersizdir. Güçlü noktalarınız neler? Yaratıcı hazırlık mı? Akıcı eylem mi? Hesapçı detaylar mı? Bu alanlardan herhangi birinde geri mi kalıyorsunuz? Birçok oyuncu, büyük ölçüde o ya da bu aşamada daha yeteneklidir ve bu da gelişimlerini ve başarılarını sınırlar. Makul bir son oyun, zayıf bir orta oyundan daha iyidir ama sakın pozisyonları sevmiyorsanız, bunu iş işten geçene kadar anlamayabilirsiniz. Oyununuzun daha zayıf parçalarını keşfetmeye ve ortadan kaldırmaya çalışmanız gerekir.

Benim için bu, daima eylem arzumu kontrol etmek ve verimsiz sonuçlar doğurabileceği zamanı düşünmek için durmak anlamına gelmiştir. Dinamik komplikasyonları

164

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

sevmem, genellikle en iyi tercih olsa bile basitlikten uzaklaşma eğiliminde olmama yol açmıştır. Bu eğilimim, güdülerimin genellikle haklı çıktığı satranç tahtasından uzaktayken de güçlüydü. Satrançtaki bu eğilimimin üstesinden gelmek için harcadığım yıllar, politika dünyasına geçişimi kolaylaştırdı. Artık saldırıyı durdurma, manevralara ve pazarlıklara başlama zamanının geldiğini fark etmekte daha çabuk davranıyorum.

Ateşli Çatışmaya Bıçakla Dalmayın

Bazen bir aşama diğerine hiç belli etmeden dönüşür; bazen, fark edilmeden geri döner. Önemli olan, tek bir aşamanın karakteristiklerine çok fazla dayanan bir pozisyon hakkında varsayımlarda bulunmamaktır. Orta oyunda işinize yarayan bir şey, son oyunda size zarar verebilir. Güçlü bir zamanlama duygusu esastır. Bir oyuncunun son oyunda rahatladığı, oysa sonunda rakibinin hâlâ yaratıcı orta oyunda olduğunu anlayarak gafil avlandığı birçok örnek gördüm.

2002 Slovenya Satranç Olimpiyatları'nın on birinci raundunda, Alman oyuncu Christopher Lutz'a karşı siyah taşlarla oynuyordum. Oyun yavaş yavaş vezirlerin olmadığı ve her oyuncunun üçer taşının kaldığı bir pozisyona sürüklendi. Lutz atlarını görece önemsiz kazanım-larda bulunabilecekleri şekilde tahtanın iki yanına getirmişti. Son oyunda, bu zaman kaybı önemli bir etken olmaz. Ama taşlarını tahtanın diğer tarafında görünce, şahma saldırmak için bir fırsat yakaladığımı fark ettim.

165

GARRY KASPAROV

Ne yapmaya çalıştığımı anladıktan sonra bile, Lutz tehlikeyi küçümsedi. Çoktan son oyuna girmişti ve tehdide tepki vermesini sağlayacak şekilde dinamik orta oyun zihniyetine geri dönemiyordu. Çok geçmeden küçük ordum şahmı köşeye sıkıştırdı ve onu pes etmeye zorladı. Pozisyonun doğasını yanlış anlamak ve "yanlış aşamada" oynamak, başka bir geçiş noktasında da olabilir.

Dinamik unsurları küçümsemek, oyunun ilk aşamalarında da olabilir. İyi hazırlanmış bir oyuncu bile, orta oyunun başlarında kritik düşünmekte gecikebilir. Rutin hamleler açılışta zararsız olabilir ama rakibiniz sizden daha saldırgan hatlara dikkat ediyorsa, sevimsiz sürprizler de doğurabilir. Yani, siz hâlâ açılış aşamasındayken, o orta oyuna dalmış olabilir.

Bu geçiş hataları, planlama ve strateji gerektiren her alanda olabilir. Akıllı bir planlamacı neyin peşinde olursa olsun, üç aşamayı da baştan sona dikkate

alır. Açılışı ne tür bir orta oyuna götürecektir? Hazırlandığı orta oyun o mu? Bu türde pazarlıklarda, savaşta, işte veya projede deneyimi var mı? Varsa, "oyunun" aşamaları nasıl gelişti?

Avusturyalı Rudolf Spielmann, şöyle yazmıştı: "Açılışı bir kitap gibi, orta oyunu bir sihirbaz gibi, son oyunu bir makine gibi oynamamız gerekir." Amacınız sadece her aşamada iyi performans sergilemek değil, aynı zamanda geçişleri de sorunsuz yapmak olmalıdır.

Şimdi bütün bu araştırma ve değerlendirme sonuçlarını alıp, eyleme dönüştürmeliyiz.

166

10. BOLUM

SALDIRGANIN AVANTAJI

Bir mermi bile, cesurdan korkar. -RUS ATASÖZÜ

Sezgilerinizi Esnetmek, Güçlü Kararlar Vermenizi Sağlar

Sezgiler ve güdüler, karar vermemiz için zemini hazırlarlar; özellikle de günlük hayatımızda yıldırım hızıyla verdiğimiz kararlar için. İşe giderken orada sola, burada sağa neden döndüğümüzü analiz etmemiz gerekmez; sadece yaparız. Bir satranç oyuncusu, bir pozisyonu daha önce hiç görmemiş olsa bile, üç hamle sonra ulaşacağı basit bir şah-matı hemen fark edebilir. Tıpkı nefes alıp vermemizi sağlayan otonom sistemlerimiz gibi, bu kalıplara dayanırız. Her nefesi düşünceleri gereken balinalar gibi değilizdir.

Verdiğiniz her karar üzerinde düşünmek istemezsiniz ve bu yüzden, deneyimlerinizden kazandığınız ka-

167

GARRY KASPAROV

lıplara dayanırsınız. Bunlar, temel kestirmelerdir ve temel fonksiyonlarla sınırlandıkları sürece hiçbir zararı olmaz. Ama hayatlarımızdaki daha karmaşık kararlar için yine aynı kalıplara dayanmaya başladığımızda, sorunlarla karşılaşırız. Bu, yaratıcılığı köstekler ve karar verme konusuna "her ölçü için tek boy" yaklaşımını getirir.

Her gün verdiğimiz kararların sadece sayısı bile, toplamda büyük bir fark yaratır. Bu, montaj bandında bir arabanın üretim süresinden birkaç saniye indiren bir ayarlama yapmak gibidir.

Karar ağacındaki büyük dallar, fazladan dikkat gerektirir. Bunlar, yol üzerinde geri dönüşümüz olmayan çatallardır. Satrançta eski bir deyiş vardır: "Piyonlar geri gidemez!" Filimi kötü bir kareye koyarsam, daha sonra fikrimi değiştirip geri oynayabilirim ve aynı prensip diğer taşlar için de geçerlidir. Ama piyonlar sadece tek yönde gidebilir: İleri! Sık sık "karar hamlelerinden söz ederiz; bunlar pozisyonları geri çevrilemez şekilde belirleyen veya değiştiren hamlelerdir. Piyon hamlelerinin hepsi böyledir ve bu yüzden daha dikkatli ele alınmaları gerekir.

Hayatın kuralları, satrançtakiler kadar belirli değildir; bir kararın geri dönüşü olmayan sonuçlara ne zaman yol açacağını bilemeyiz. Bir krizi tespit etmekte olduğu gibi, bazen açıkça görebilirsiniz ve bazı zamanlarda güdülerinizle hareket etmeniz gerekir. Kararımızın kötü olduğunu anladığımızda geri dönüş olup olmadığını daima sorgulamakta yarar vardır. İşler ters giderse, alternatiflerimiz neler olacaktır? Seçeneklerimizi

168

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

daha uzun süre açık tutabileceğimiz tatmin edici alternatifler var mıdır?

Bu zihniyet, gerilimden kurtarma arzumuzun üstesinden gelmemizi gerektirir.

Birçok kötü karar, sadece sürecin bitmesini ve doğru kararı verme baskısından kaçmayı istememizden kaynaklanır. Bu en kötü aceleciliktir ve gereksiz bir hatadır. Bu dürtüye direnin! O anda karar vermenin bir yararı yoksa ve

geciktirmek size zarar vermeyecekse, zamanı değerlendirmenizi güçlendirmek, daha fazla bilgi toplamak ve diğer seçenekleri incelemek için kullanın. Margaret Thatcher'ın bir defasında dediği gibi: "Politikada öğrendiğim bir şey var. Mecbur kalana kadar bir karar verme!"

Her zaman olduğu gibi, kişisel tercihim sezgilerin ve iyimserliğin tarafında kalmaktır. Olumlu düşünce tarzından kaynaklanan kararlar, muhafazakar kararlardan daha tutarlı olmayabilir ama kesinlikle hatalarımızdan çok şey

öğreniriz. Sezgilerimizi geliştirip güçlendirdikçe, zaman içinde kararlarımız daha tutarlı hale gelecektir. Birçoğumuz, sınırları zorlama ihtiyacımızı karşıladığımızda daha mutluyuzdur. F. Scott Fitzgerald'ın yazdığı gibi: "Canlılık sadece direnme becerisinde değil, başlama becerisinde de görülür." Eğer hata yapmışsak ve yeniden başlamamız gerekiyorsa, bunu yapmalıyız. Bu canlılık sadece yaşamın kalitesiyle ilgili değildir; motivasyonumuzu korumak ve karar verme sürecine dahil olmak, önemli bir unsurdur. Bunu yapmanın en iyi yollarından biri, rakiplerinize meydan okurken sizi olumlu baskı altına sokacak şekilde inisiyatif ele almaktır. Saldırganın her zaman avantajlı olduğunu söylerim.

169

GARRY KASPAROV

Saldırganlığın Çifte Standardı

On yedi yaşımdayken güçlü Sovyet Satranç Olimpiyat takımında yer aldığımda, ilk sıra dışı bilgelik sözlerimi de duydum. Macarlar ile birlikte bir turnuva için Mal-ta'ya gitmiştik ve geri dönerken iki gün için Roma'da konaklamıştık. Takım arkadaşlarımla yaş ortalaması benim iki katımdı ve bu yüzden, serbest günlerimizdeki programlarımız çok farklıydı. Diğerleri etrafı görmeyi tercih ederken - Vatikan'a ziyaret dâhil - ben Sovyetler Birliği'nde izleyemeyeceğimi bildiğim Star Wars - The Empire Strikes Back filmini seyretmeye gittim. Takım arkadaşlarımla Vatikan'da ne tür ruhsal rehberlik aldıklarını bilmiyorum ama sinema salonunda benimle konuşan, Lüke Skywalker'ı uyarırken şu sözleri söyleyen Jedi Ustası Yoda idi: "Öfke, korku, saldırganlık; Güç'ün karanlık yüzü." Çok şaşırmıştım. Açıkçası, on yedi yaşında bir genç olarak, Luke'un böylesine pasif bir bakış açısı karşısındaki sabırsızlığını anlıyordum. Darth Vader'ın peşinden gitmesi ve arkadaşlarım koruması gerekmez miydi? Saldırganlığın neresi kötü olabilirdi ki?

Yaşım büyürken ve satranç dünyasında sivrilirken, daima çifte standart olduğunu anladım. Politik ve sosyal hayatta, kesin bir saldırı gerçekleştiren kişi kötü adamdır; öyle olmasa bile. Bir CEO'nun yönetim tarzı saldırgan olduğunda, bunu kutlarız ama sıradan bir eleman "saldırgan" bir tutum izlerse, kovulur. Bazı alanlarda, tutku daha da şüpheci bir şekilde ele alınır. Öne geçmeye çalıştığı belli olan bir kişi, dikkatleri üzer-

170

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

rine toplamaya çalışmakla suçlanır. Daha da kötüsü, "takım oyuncusu olmamakla" suçlanırlar. Aynı zamanda, satranç dergileri benim "saldırgan satranç tarzımı" ve "şiddetli saldırılarımı," spor taraftarlarının tuttukları takımın saldırgan hücum oyuncularını kutladığı gibi kutluyordu. Oyun ve spor dünyasında bu tür terimler daima özel, olumlu bir anlamda kullanılır. Tuttuğumuz takımlarda "saldırgan hücum oyuncuları" olmasını isteriz; aynı insanların mahallemize taşınmalarını istemese bile... Ya da parlamento binasına!

Daha önce belirttiğim gibi, birçok kişi - eski arkadaşlarım ve hiç tanımadığım insanlar - politikaya geçiş kararında uyumumu sorguladılar. Saldırgan oyun tarzımı hatırlatarak, insan saldırganlaşmıyor, saldırgan bir doğayla doğuyorsa, nasıl değişeceğimi ve saldırganlığın sadece etkisiz olmakla kalmadığı, aynı zamanda kişinin başım ciddi derde sokabileceği politika dünyasında nasıl başarılı olacağımı soruyorlardı. Elbette ki yeni bir ortama uyum sağlama becerisine sahip olduğumu biliyordum. Bir şeyi gerçekten önemseyen herkes bunu yapabilir. Ama doğrusu, ben saldırganlığı politika, iş dünyası ve hayatın diğer alanlarında, satrançta olduğu kadar değerli görüyorum. Tutkularımızı - ve evet, saldırganlığımızı - sınırlamak, başarımızı sınırlamaktır. İşleriyle ilgili saldırgan tutumları olan insanlar, kendi içsel eleştirilerinde de aynı tutumu izlerler. Benim endişem, iyi ve hoş bir insan olup olmadığım değil, kendimi, orta-

171

GARRY KASPAROV

mimi ve etrafımdakileri sürekli sorgulayıp sorgulama-dışımdır. Bu, ahlaki ve fiziksel tatminin tersidir.

İnisiyatif Kapıyı Nadiren İki Kez Çalar

Bana göre, kazanmanın "tek şey" olduğuyula ilgili sızlanmalar, kazanmanın hiç de önemli olmadığıyla ilgili olanlar kadar yersizdir. Bir müsabık olarak beni daima ilgilendiren şey, yaptığım şeyde daha iyi olmamı sağlayacak şekilde kontrollü saldırganlık sistemimi nasıl geliştireceğim olmuştur; satrançta veya politikada. Bu bağlamda saldırganlık, dinamizm, yenilikçilik, gelişme, cesaret, risk ve eyleme geçme isteği anlamına gelir. Bana göre, ilk temel ders, bir durumda dengeyi nasıl bozacağımızı ve inisiyatif alacağımızı öğrenmektir. Ateş yakmak için birkaç taşı birbirine vurmanız gerekir.

Hamle sırası sizdeyse ve rakibinizin eylemlerine tepki vermek yerine eylemi siz yaratıyorsanız, oyunun akışını kontrol edersiniz. Tepki verecek olduğundan, rakibinizin hamleleri daha sınırlı ve dolayısıyla daha kolay tahmin edilir hale gelir. Öndeki pozisyonunuzdan daha uzağı görebilir ve eylemi kontrol etmeyi sürdürebilirsiniz. Tehditler ve baskı yarattığınız sürece, inisiyatifi korursunuz. Satrançta, bu sizi zaman içinde savuşturulmayacak bir saldırıya götürür. İş dünyasında, daha büyük pazar payına sahip olmanızı sağlar. Pazarlıklarda, daha iyi bir anlaşma yapmanızı sağlar. Politikada, oyların artması anlamına gelir. Zafer yakın olduğunda, saldırgan malzemesinin kalitesini artırır ve gelişmiş

172

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

pozisyonundan yarar sağlar; yararları hem somut hem de soyuttur. Bu, saldırganın avantajıdır.

Ama sadece saldırmak yeterli değildir. İnisiyatifi elinize aldığınızda, ya hep ya hiç saldırısıyla, yıldırım hızı saldırısıyla veya Boris Spassky gibi yavaş yavaş sıkarak olsun, sürekli olarak kullanmanız ve beslemeniz gerekir. Steinitz'in bize hatırlattığı gibi, avantajlı durumdaki oyuncu saldırmak zorundadır, yoksa avantajı kesinlikle kaybeder. Saldırmakta usta olan bir oyuncu, bir pozisyonda mümkün olandan daha fazlasına ulaşmaya çalışmadan, mümkün olan en yüksek avantajı kullanmaya uğraşır. Kendi tarzınıza sadık olun ama bunu sadece satranç tahtasındaki oyunun bağlamı içinde kaldığı sürece yapın. İnisiyatif kullanmanın büyük bölümü hareketlilik, esneklik ve şaşırtmacayla ilgilidir. Güçlü bir oyuncuya karşı oynadığınız oyunu kazanma olasılığınız, ancak tek bir saldırı noktanız olduğu takdirde düşüktür. Bunu askeri terimlerle düşünün: Ordunuzun bütün birimlerindeki tüm adamları aynı yere saldırmak üzere konuşlandırmak, savunma durumunda kaldığınızda sizi zor duruma sokar. Tarihteki en büyük denizden işgal operasyonu olan ünlü Derebeyi Operasyonu'na hazırlanırken, Müttefikler bunu biliyordu. Pozisyonları ve niyetleriyle ilgili olarak, Nazileri savunma hazırlığı yapamayacak kadar şaşkın durumda tutmak için sayısız şaşırtma taktiği hazırlamışlardı; sahte donanımlarıyla Potemkin tarzı sahte bir zırhlı dahil!

Aynı şekilde, satranç oyuncularının adına "iki zayıflık prensibi" dediği şeyi uygulamalısınız. Tek bir noktaya odaklanmak yerine, rakibinizin pozisyonunda çok

173

sayıda zayıflık yaratabilmek için baskıyı sürdürün. Tek bir zayıflık, rakibinizin yenilgisini nadiren garantiler.

Saldırgan bir oyuncunun rakibi, büyük olasılıkla gergin olacak ve dikkati dağılacaktır. Pozisyonu ne kadar güvenli olursa olsun, malzeme kaybetme ve muhtemelen yenilgi olasılıklarına odaklanacaktır. Bu, kaçınılmaz bir şekilde yaklaşımını ve düşünce tarzını değiştirmesine neden olacaktır; bu değişiklikler, saldırgan olarak sizin işinize yarayacaktır. "Tehdit, saldırıdan daha etkilidir," diye yazarken Nimzowitsch'in ifade ettiği dinamik buydu. Bir saldırının, düşmanın pozisyonu üzerinde yıkıcı etki yaratması için sonuç vermesi bile gerekmez. Rakibiniz bir bölgeyi savunmaya koşarken zaman kaybetmek zorunda kalırsa, başka bir yerde kazanma fırsatı bulabilirsiniz. Saldırı gününden önce, Müttefik güçlerin ikili casusları Nazileri ana saldırının Pas-de-Calais yönünden geleceğine inandırdılar ve böylece, Hitler'i Rommel ve seçkin kuvvetlerini asıl işgal alanından uzağa göndermeye zorladılar.

Nimzowitsch'in ünlü ifadesi aynı zamanda algıyla ilgilidir ve eski bir Wall Street deyişim hatırlatmaktadır: "Dedikodu al, haber sat!" Bir şeylerin olacağı

beklentisi, olayın kendisinden daha güçlü olabilir; diğer bir deyişle, olayın kendisinden ayrılamaz.

Tercih Sonucu Saldırgan

Kariyerime dönüp baktığımda, bir satranç oyuncusu ve bir kişi olarak gelişimlerim arasında ne kadar çok paralellik

174

bulunduğunu görmek beni şaşırtıyor. Kariyerim boyunca saldırgan bir tarzda oynamama rağmen, zaman içinde oyunlarım daha sağlam ve daha az spekülative hale geldi, otuzlu yaşlarımda, dünya şampiyonu olarak bir on yıl geçirdikten sonra, belirsiz bir saldırıya odaklanma olasılığım daha düşük, sabırlı bir şekilde saldırı için doğru zamanı bekleme eğilimim daha güçlü hale gelmişti. Yaşla birlikte gelen genel muhafazakarlıktan ne kadar etkilendiğimi söylemek zor ama bence bundan fazlası söz konusuydu. Çünkü, sadece farklı oynuyordum; daha da iyi oynuyordum. Gerçek deneyimle oynuyordum ve aşırı saldırgan bir rakibe karşı savunmayı izleyen iyi zamanlanmış bir karşı saldırının, her zaman ateşe ateşle karşılık vermekten daha etkili olduğunu öğrenmiştim.

Artık her oyunda bir sürpriz saldırı yaparak bir şeyler kanıtlamaya çalışmam gerektiğini düşünmüyordum. Daha profesyonel bir yaklaşımım vardı: Oraya gösteri yapmaya değil, kazanmaya gelmiştim. Bana yakın olan insanlar, hayatımın ilerleyen aşamalarında balınla ve diğer işlerimle uğraşırken de aynı şekilde davrandığımı söylüyorlar. 1993 yılında FIDE'den kopmam ve kurduğum Profesyonel Satranç Derneği'nin çökmesi, yelkenimdeki rüzgarı azalttı ve beni daha temkinli hale getirdi. FİDE ile yaşadığım olay, ilk evliliğimin acı verici sonuna, eşimden ve kızım Polina'dan ayrılışıma denk geldi.

1990'ların ikinci yarısında, hem tahta üzerinde hem de özel hayatımda istikrar geri döndü. Tam gün menajerim olarak Owen Williams bana katıldı ve bebek

175

Vadim'in de dahil olduğu yeni bir aile kurdum. 1999 yılında, adımları taşıyan bir Internet şirketi kurdum ve böylece gerçek anlamda küresel bir marka haline geldim. Bu olaylar, aile ve iş kararlarımın daha uzun vadeli, daha geniş etkilerini görmeye zorladı. Aniden, kuruma karşı savaşan asi gibi davranamayacağımı açıkça anladım; birçok açıdan, kurumun kendisi haline gelmiştim. Diğer yandan, zirvede kalmak için gereken mücadele avantajını korumakta bazen zorlanıyordum. Buna karşılık olarak, belli bir süreyi bir satranç oyuncusu olarak evrimimi gözden geçirmeye, eski oyunlarıma bakmaya, başarıyı nasıl kazandığımı anlamaya ve dahası, bu başarılardan - ve evet, yenilgilerden - nasıl dersler çıkarabileceğimi görmeye ayırdım; böylece politika alanındaki yeni kariyerimde, temellerime sadık kalabilirdim.

Şimdi gördüğüm şey ise, son zamanlardaki bu değişimlere rağmen, tahta üzerinde ve dışındaki en iyi sonuçlarımın daima bir saldırganın zihin yapısının ürünü olduğudur. Tek fark, yirmi iki yaşımıdayken bana doğal olarak gelen şey, kırk üç yaşında - şimdi - daha bilinçli verilen kararlar sonucunda gelmesi. Daha fazla bilgi, düşünülecek daha fazla şeyi önüne seriyor ve bu da şüphenin içeri girmesi için kapıyı aralıyor. Aşırı düşünmek sezgilerimizi ve güdülerimizi uyuşturarak, hızlı bir karar olabilecek bir şeyi zihinsel bir komite toplantısına dönüştürür. Ama artık bir satranç tahtasının başında veya bir iş toplantısında otururken, "Genç Garry Kasparov ne yapardı?" diye düşünemem.

Gençliğimde sürekli saldırırdım, çünkü bildiğim tek şey buydu. Şimdi saldırıyorum, çünkü en iyi sonuçları

176

getirdiğini biliyorum. Bir politikacı olarak, daima diplomasinin bir zamanı ve yeri olduğunu biliyorum ama aynı zamanda, güç pozisyonundan pazarlık edildiğinde daha sık kazanıldığını da biliyorum. Bazen bu saldırgan oyun oynamak anlamına geliyor.

Yapabileceğiniz veya yapabileceğinizi düşündüğünüz şey ne ise, hemen başlayın.

Çünkü cesaretle sihir, güç ve deha vardır. - GOETHE

Başarılı saldırıyla birleşmiş saldırgan zihniyet, mevcut durumu bozmayı ve hatta bunu yapmak konusunda bir tutkuya sahip olmayı gerektirir. Yani savunmacı

pozisyonundaki bekleyip görme yaklaşımının rahatlığını bırakmanız ve bilinmeyene doğru zorlamanız gerekir.

Buna karşılık savunma, kaynaklarımızı saldırıya karşı zaafılarımızı sürekli kapatmak için kullanmamızı gerektirir. Sadece zayıflıklarının korunduğundan emin olması gerektiğinden, savunmacının kapaması gereken daha az açı vardır. Ama dünyanın hızı arttıkça, avantaj sürekli bir şekilde saldırganın tarafına kayar. Askeri terimlerle konuşursak, savunma sanatı bugün neredeyse eski moda olmuştur. Hareketli zırhlıların gelişmesi,!. Dünya Savaşı'nın aşındırma savaşının son örneği olmasını garantiledi. 2. Dünya Savaşı'nın başlarında, Alman tankları Avrupa'yı kasıp kavuruyor, Alman ordusunun yirmi beş yıl önce aylar boyunca yakaladığından daha fazla bölgeyi tek bir günde ele geçiriyordu. Bugün, yerin yüz metre altındaki beton bir sığınağı

177

yok edebilecek lazer güdümlü bombalarımız var. Durağan savunma artık bitti. Günümüzde savaş, ilk vuran ve sert vuran olmayı gerektiriyor.

Bu trendin toplumun geri kalanındaki yansımalarını da görebiliriz. Her şey bu kadar hızlı hareket ederken, yatırım ve şirket stratejisinde pasif bir yaklaşım, siper savaşları ve kale kuşatmaları kadar demode kalmış durumda. Saldırgan bir şekilde önde kalmazsanız, çabucak geri düşüyorsunuz. Bunun örnekleri çok ama bu durumu özellikle teknoloji alanında görüyoruz. AltaVista ismi size tanıdık geliyor mu? İnternet gezgini savaşlarının sınırlarını zorlayan birçok arama motorundan biriydi. Google liderliği ele geçirene kadar, Yahoo! o kadar öne geçmişti ki işini haberler, eğlence, bedava e-posta adresi gibi çok çeşitli alanlara yaymıştı. AltaVista ve diğer arama motorları - Lycos ve HotBot gibi - bunu yapamadılar ve çok geçmeden saldırganlara teslim oldular.

Buna karşılık, Apple tarihi boyunca en popüler elektronik ürünü olan iPod miniyi nano ile değiştirdiğinde, günümüz pazarında başarının saldırganı ait olduğunu vurguluyordu. Apple, başka bir şirketin pazara girerek kazançtan pay almasını veya satışların yavaşlamasını beklemedi. Kendi ürününü ezdi, yeni birini çıkardı ve milyonlarca kullanıcıyı, Nano'nun yeni aldıkları iPod'dan daha iyi olduğuna ikna etti. Buna karşılık, daha önce gördüğümüz gibi, Microsoft yeni bir Explorer gezgin üzerinde çalışmak için iki yıl bekledi ve ancak pazar payı belirgin bir şekilde düşmeye başladığı zaman harekete geçti.

178

Taklitçiden Mucide Geçiş

Araştırmaya ve yeniliğe yatırım yapılması konusunda daha az görünen ama daha hayati olan bir neden, büyük bir etki yaparsanız, uç noktada kalmanız gerektirir. Aniden takipçiden lidere dönüşemezsiniz, çünkü dönemecin ötesinde neyin geldiğini sadece lider görebilir. En başarılı taklitçiler bile, alanlarını genişletmek ve daha başarılı olmak istiyorlarsa, zaman içinde mucide dönüşmek zorundadır. Bu geçişi yapamayanlar, genellikle yerlerini diğer taklitçilere bırakırlar. Yenilikler riskli olmakla birlikte, yenilik yapmamak daha da risklidir.

Taklitçiden mucide geçiş, toplumun her alanında görülebilir. Satrançta, genç bir oyuncu en büyük üstatları taklit ederek ilerleyebilir ama onlara meydan okumak için, kendi fikirlerini geliştirmek zorundadır. Japon malları, yıllar boyunca Amerikan ve Avrupa ürünlerinin ucuz, kötü taklitleri olarak hor görüldü. Ucuz ithal ve taklit ürünlerin pazara girmesi, tüketici elektronik ürünleri endüstrisinde muazzam bir değişim yarattı. Yeterince hızlı şekilde uyum sağlayamadıklarından, Amerikalı üreticiler çok geçmeden pazarı terk ettiler veya tamamen kepengi çektiler. Çok geçmeden, Japonlar tüketicilerin istediği yeni özellikleri sunan yüksek kaliteli ürünler üretmek zorunda kaldılar. Taklitçilerin, Japon şirketlerine kendi oyunlarını oynaması uzun sürmedi. Japon şirketleri araştırma ve geliştirme için daha fazla para harcarken, Koreli ve Tayvanlı şirketler

179

taklitçilikte onların yerini aldı. Böylece, Japonlar mucit oldular. Tıpkı doğadaki Darvinsilik gibi, yenilik kesinlikle hayatta kalmakla ilgilidir.

Gelişmeye devam etmek zorundayız ve bu, olduğumuz yerde durmak yerine saldırgan olmak anlamına gelir.

Saldırma isteği

Tartakower'ın dediği gibi; "Bir saldırı için ilk esas, saldırma isteğidir." Fırsat doğduğunda kullanacak ve saldıracak cesareti bulamıyorsak, bütün planlama ve değerlendirme becerilerimiz teoriden ibarettir. Savaşın içindeyseniz, ilk darbenin sonuncusu olmasını ve o darbeyi kendiniz indirmeyi istersiniz. Saldırmak, cesaret kadar mükemmel zamanlamayı da gerektirir. Saldırmak için doğru zamanı bilmek, bilim olduğu kadar sanattır da ve genellikle tahminlere dayanır. Fırsat penceresi genellikle küçüktür. Büyük bir fırsatın köşenin hemen arkasında olduğunu söyleyen ışıklı bir tabela göremezsiniz. Hepsinden öte, fırsatları tespit etmek, her türde varsayımlardan kurtulmak demektir. Bu, özellikle sakın pozisyonlarda geçerlidir, çünkü istikrar süreçleri saldırı fırsatlarını pek getirmez. Bize rakiplerimizi küçümsemememiz gerektiği hatırlatılır ama onları gözümüzde aşırı büyütme de fırsatları kaçırmamız anlamına gelir. Açık zihinli olursanız ve her durumda önce saldırgan seçeneği düşünürseniz, o fırsatları kaçırmazsınız. Saldırmak için doğru zaman olduğunu düşünün!

180

Eylemi zorlamak bize daha fazla seçenek ve kaderimizi daha fazla kontrol etme şansı verir ki bu da olumlu enerji ve güven yaratır. Yarattığımız bu enerji küçük bir şey değildir. Tal bir defasında belki de hayatındaki en kötü hamlenin yapmadığı hamle olduğunu söylemişti; kendisinden beklendiğinin aksine, geri çevirmeden önce kırk dakika boyunca üzerinde düşündüğü hamle. Saldırganlar bazen kötü hamlelerinden pişmanlık duyarlar ama parmaklarınızın arasından kayıp giden bir fırsat için sonsuza dek pişmanlık duymak çok daha kötüdür.

181

11. BOLUM

BAŞARIYI SORGULAMAK

Başarı, Gelecekteki Başarının Düşmanıdır

9 Kasım 1985'te, gençlik yıllarıma büyük hedefine ulaştım: Satrançta dünya şampiyonu oldum. Sonrasındaki kutlama sırasında, eski dünya şampiyonunun eşi Rona Petrosian beni bir kenara çekti. "Senin için üzgünüm," dedi. "Hayatının en büyük günü bitti." Tam da bir zafer partisinde söylenecek söz! Ama ilerleyen yıllarda, bu sözler kulaklarımda hep çınladı ve şimdi, neredeyse bütün hayatımı bir müsabık olarak geçirdikten sonra, insanın karşılaşabileceği en büyük düşmanlardan birinin tatmin olduğunu anladım. Tatminin nasıl dikkat eksikliğine yol açabildiğim, arkasından hataların ve kaçırılan fırsatların nasıl geldiğini - hem kendimde hem de başkalarında - gördüm. Başarı ve tatmin, hedeflerimiz olabilir ama aynı zamanda daha büyük başarıları ve tatmini engelleyen kötü bir alışkanlığa da yol açabilirler.

185

Geçmişteki Başarının Çekiciliği

O dev zaferden sonraki on beş yılımı, güçlü yönlerimi daha da geliştirmek ve zayıflıklarımı ortadan kaldırmak için sürekli bir savaş içinde geçirdim. Yeterince sıkı, kararlı çalışır ve olabilecek en iyi şekilde oynarsam, kimsenin beni yenemeyeceğine inanıyordum. Mart 2005'in o gününde emekli olana kadar da buna inanmaya devam ettim. O halde, 2000 yılı dünya şampiyonluğu karşılaşmasında ülkemden biri olan Kramnik'e yenilmemi nasıl açıklayabilirim? 2. Bölüm'de, onun başarısına sadece satranç açısından bakmış, savaş alanını nasıl kontrol ettiğini incelemiştik. Ama kendi açımdan stratejik yenilgimin daha derin kökenleri var. Kramnik'e karşı şampiyonluk turnuvasında olanları görmemi zorlaştıran - imkansız hale getirmese bile -büyük ölçüde kendi başarımdı. Ekim 2000 maçından önceki iki yıl boyunca, hayatımın en iyi performansını sergiliyorum, zirvedeki sürem dolmuş yönünde tahminlerde bulunan eleştirmenleri haksız çıkarıyordum. Sürekli olarak ilerlemiş yaşıma vurguluyor, rakiplerimin çoğundan on yaş daha büyük olduğumu söylüyorlardı. Ama kazanmaya devam ediyordum. 1999 yılında, rekorumu yeni seviyelere taşıdım ve dünya şampiyonluğu maçına hazırlanmaya başladığımda, önemli bir turnuvada peş peşe maçlar kazanmıştım. Satranç tahtasında karşıma

çıkan tüm dağları aşabileceğimi hissediyordum. Peki, Kramnik'in çileden çıkarıcı Berlin Savunması beni nasıl duvara toslatmıştı?

186

İşin ilginç yanı, başarıyla geçen yıllarım beni savunmasız bırakmıştı. Oyun tarzımın en güçlü yönlerinden biri, daima uyum sağlayabilme ve yeni zorluklara karşı koyabilme becerimdi ve Kramnik, bu becerimi bana karşı kullanmıştı. Beni soktuğu pozisyonlardaki rahatsızlığıma rağmen, maç nasıl devam ederse etsin uyum sağlayabileceğim, yeterince zamanım olduğu ve toparlanıp kazanabileceğim konusunda kendi kendime ısrar ediyordum. Karpov'a karşı 1984-1985 yıllarında oynadığım ilk dünya şampiyonluğu maçında, oynayacağımız oyunların sayısında bir sınır yoktu ve uyum sağlayabilmiş, stratejimi değiştirebilmiş, öne geçebilmişim. Ama on altı oyunluk bir maçta yeterince zaman yoktu. Genç rakibim benden daha iyi hazırlanmıştı ve o kadar şaşırmıştım ki başımın gerçekten ciddi dertte olduğunu bile fark edememişim. Nihayet bu gerçeği anladığımda, kısa maçta iş işten geçmişti ve kendimden emin olmaktan uzaklaşıp, zaferin imkansızlığına inanmaya başlamıştım. Sonlara doğru biraz mücadele ettim ama yeterli olmadı. On beş oyunluk maçın sonunda, iki-sıfır yenilmiştim. Yenilmiştim, çünkü kendime aşırı güvenmişim ve halimden memnundum. Her şey olup biterken bile, bir zamanlar öğrencim olan bu gencin benden daha zeki davrandığını kabul etmekte zorlanıyordum. Kramnik'in benden daha iyi hazırlanabileceği - veya hazırlanacağı - aklıma bile gelmemişti. 1995 yılında Anand'a karşı oynadığım dünya şampiyonluğu maçında asistanlarımdan biri olduğu gerçeğini bile düşünmemiştim. Bütün alışkanlıklarımı ve taktiklerimi biliyordu. Bu bilgiyi

187

kendisine karşı kullanmamı sağlayacak bir strateji geliştirmek yerine, duruma aldırmamayı seçmişim. O zamana dek peş peşe kazandığım zaferlerle de, oyunumda ciddi bir zayıflığım olabileceğine inanamıyordum.

Ben buna geçmiş başarının çekiciliği diyorum. Kazanmak, her şeyin yolunda olduğu illüzyonunu yaratır. Yol boyunca ters giden - veya ters gidebilecek - şeyleri hiç düşünmeden, sadece olumlu sonucu düşünürüz. Bir zaferden sonra, analiz yapmak değil, kutlamak isteriz. Zafer anını zihnimizde sürekli canlandırırız ve öyle bir noktaya varırız ki artık zaferimiz kaçınılmazmış gibi görünür.

Çoğumuz günlük hayatlarımızda aynı kötü alışkanlığa sahibizdir. Benim tavsiyem mi? "Bozuk değilse, tamir etme," sözü ait olduğu tesisat işine bırakılmalı, işyerindeki ve evdeki hayatımıza asla uyarlanmamalıdır. Daima mevcut durumu sorgulayın; özellikle de işler gerçekten iyi gidiyorsa. Bir terslik olduğunda, doğal olarak bir daha sefere daha iyisini yapmak istersiniz ama her şey yolunda giderken daha iyisini yapmayı istemek üzere kendinizi eğitmelisiniz. Bunu yapmamak, durağanlığa ve zaman içinde gerilemeye götürür. Benim için, ezici bir yenilgiye götürmüştü.

Rekabet ve Rehavete Karşı Taktikler

Rehabet yüzünden başarısızlık, her girişimde ve her alanda görülebilir. Ordu ve şirket dünyası gibi rekabetçi ortamlarda, bu sorun genellikle rekabet bize yetişip

188

geçerken, işi her zamanki gibi yapmaktan kaynaklanır. Üne ve modası geçmiş deneyimlere dayanmanın sonuçları çok vahim olabilir.

1919 yılında, Rusya'daki İç Savaş sırasında, Mareşal Kliment Voroshilov - Stalin'in gözdesi - çok sayıda süvariyle Beyaz Muhafızları püskürtmüştü. Mekanize savaş çağından önce, bu taktik çok işe yaramıştı ama Almanlar 1941 yılında işgal ettiklerinde, Sovyet birliklerine kumanda eden Kızıl Ordu komutanları, hâlâ atların önemine inanıyordu. Nazi zırhlı birlikleri içeri girdiğinde, Kızıl Ordu'nun süvarileri kesinlikle etkisiz kaldı Ve Hitler'in tankları Leningrad'ı kuşattı.

Atlar, tanklara ve toplara karşı savaşılamazdı. Yetmişli yıllarda, Amerikan otomobil üreticileri, Japonların yeni üretim ve yönetim tekniklerine karşı

koyamamışlardı. Sürekli yenilik, üretim ve teknoloji gibi hızlı akan alanlarda kesinlikle zorunluluktur.

Peki, kendimizi daha iyi sonuçlar almak için nasıl esinlendirebiliriz? Rekabet, esinlendirici bir yoldur. Sonuçta, kim bir yarışta ikinci olmak ister ki? Kim başkan değil de başkan yardımcısı olmayı hayal eder? Kim satranç tahtasının başına şahını teslim etmeye hazır şekilde oturur? Sporcular, rakipleriyle ilgili endişelenmek yerine, kendi hedeflerine ulaşmak ve en iyi performanslarını sergilemek için kendilerini motive ettiklerini sık sık söylerler. Bunda gerçek payı olsa da, ben bu görüşü biraz samimiyetsiz buluyorum. Herkesin motive olmak ve o şekilde kalmak için özgün bir yöntemi olsa da, bütün sporcular rekabetle gelişir ve bu da kendi kişisel hedeflerine ulaşmak değil, başkalarını yenmek anlamına

189

gelir. Kişisel rekorunu veya hatta dünya rekorunu kıran ama yarışı ikinci sırada bitiren bir Olimpiyat atletine kendini nasıl hissettiğini bir sorun. Gümüş yerine altın madalya kazanmış olmak için o rekordan vazgeçmeyi kabul edip etmeyeceğini sormamıza gerek yoktur.

Hemen peşimizde birinin olduğunu bildiğimizde, he pimiz daha sıkı çalışır, daha hızlı koşarız. En iyi perfor manslarımdan bazıları, yakın rekabetin baskısı altında gerçekleşti. Tıpkı yarış köpeklerinin bir "tavşanın" arkasından daha hızlı koşması gibi, bitiş çizgisine kadar bizimle başa baş giden bir rakibimiz olduğunda, hepimiz kendimizi daha fazla zorlarız.

Mevcut durumu yıkmak için rekabetin esinlendirici gücünü kullanmak konusunda, Macar Judit Polgar'dan daha iyi bir örnek düşünemiyorum. Uluslararası listedeki en iyi birkaç yüz oyuncu içinde tek kadın oyuncu olan Polgar, patlayıcı oyun tarzıyla ün yaptı. Satrançta "kız gibi oynamak" terimini Polgar'a dayanarak tanımlarsak, hiç durmadan saldırmak anlamına geldiğini söyleyebiliriz. Polgar daha on yaşındayken uluslararası sahaya çıktı ve on iki yaşında ilk uluslararası açık turnuvasını kazandı. 1991 yılında, on beş yaşındayken dünyanın en genç satranç ustası olarak Bobby Fischer'ın otuz yıllık rekorunu kırdı. (O zamandan beri bu rekor yaygın bir hedef haline geldi ve defalarca kırıldı. Şu anda rekor, 2002 yılında on iki yaşında ve yedi aylıkken büyük üstat olan Ukraynalı Sergey Karjakin'e ait.)

Satranç oyununa meraklı iki ablası - Susan ve Sofi a - ile birlikte, Polgar, "dehaların yaratılabileceğine" inanan babası Lazlo tarafından evde yetiştirilmişti. Kızlar

190

için geliştirdiği deneysel müfredat, satranca odaklanıyordu ve sonuçlar üzerinde tartışmak zordu. Doğaya karşı çaba konusu, satrançta her zaman için çok tartışılan bir konu olmuştur. Sanırım Polgarlar kardeş oldukları için, tartışmayı her iki şekilde de çözemiyorlar ama yetiştirilme ve gelişim tarzları, çaba açısından kesinlikle önemli bir kanıt sunuyor.

Kadınlar arasında satrancın yaygın olduğu bölgelerde güçlü oyuncular yetişmiştir ama oyunun tarihinin büyük bölümünde, satrancı yetkin şekilde oynayan birkaç kadın sadece ilginçlik olarak görülmüştür. Eski Sovyet Gürcistan Cumhuriyeti, altmışlı ve yetmişli yıllarda uluslararası satranç turnuvalarına katılan ilk kadınlardan ikisini, Nona Gaprindashvili ve Maia Chibur-danidze'i çıkarmıştı.

Çoğu kadın oyuncular gibi, onlar I da sadece kadınlar için olan turnuvalara katılarak gelişimlerini sınırlamışlardı; özellikle de gelişimlerini izleyen yıllarda. Zaman içinde, herkes bunu onların tarzı olarak kabul etmişti.

Polgar ailesi bunu değiştirmişti. Kadınlar için düzenlenen Satranç Olimpiyatı gibi birkaç resmi istisna dışında, sadece kadınlara açık turnuvaları tercih etmiyor, en sert karşılaşmaların peşinden koşuyorlardı. En büyükleri olan Susan, daha ergenlik çağındayken uluslararası satranç dünyasının sert ortamına girmişti ve o [zamana kadar erkeklerin elinde olan "Büyük Üstat" unvanını alan ilk kadın olmuştu. Ortanca kardeş Sofia, on dört yaşındayken Roma'daki açık turnuvada rekorları altüst etmişti. 1991 yılında on beş yaşındayken Macaristan ulusal şampiyonluğunu kazandıktan sonra,

191

Judit sadece erkeklerin Satranç Olimpiyatı takımında oynamayı düşündüğünü açıkladı. Macaristan federasyonu buna ne diyecekti? Polgarlar sayesinde, turnuvaların isimlerinin başındaki erkekler ifadesi ve Kadın Büyük Üstat gibi ifadeler tarihe gömüldü (ama hâlâ kullanılıyor).

En sert karşılaşmaları arayarak ve sık sık kazanarak, Polgarlar yetenekleri için bir sınır olmadığını kanıtladılar; bu, on iki yaşındaki atkuyruklu bir kız tarafından ezici bir şekilde yenilene kadar, birçok erkeğin reddettiği bir fikirdi. 2005 yılında, Judit çocuk doğurmak için bir yıl ara verdikten sonra tekrar satranca döndü. Dönüşünden sonra katıldığı ilk karşılaşma zorluydu; Hollanda'daki Corus Süper Turnuvası'na katıldı ve olumlu bir sonuçla bitirdi. Ekim 2005 sıralama listesinde, yirmi dokuz yaşındaki Judit Polgar, Vladimir Kramnik'in dört puan gerisinde, dünyanın sekizinci en iyi oyuncusu kabul ediliyordu.

PolgarlarIN başarılı olması, bir ölçüde satranç tahtasında kadınların da erkekler kadar başarılı olabileceğini kanıtlama isteklerine bağlanabilir. Ama burada vurgulamak istediğimiz asıl nokta, kadınların katıldığından daha zorlu karşılaşmalara katılarak, diğer tüm kadınlardan daha iyi oyuncular haline gelmiş olmalarıdır.

Ensemde Karpov gibi zorlu bir rakibim olmasa ve her adımda beni zorlamasa, belki ben de potansiyelime ulaşamayabilirdim. Doksanlı yıllarda yeni bir satranç

oyuncusu kuşağı ortaya çıkarken ve Karpov hakim durumumda artık en büyük tehdit olmaktan çıkarken, yeniden odaklanmak ve yeni ilham kaynakları bulmak zorundaydım. Bu yüzden, kendimi yeni yetenekli genç yıldızlar dalgasına karşı mücadele etmeye adadım; bu, şimdiye kadar çok az dünya şampiyonunun yapabildiği bir şeydi.

Enerjimi üzerine odaklayacağım bir Karpov olmadığından, satranç politikasına ve sponsorluk faaliyetlerine daha çok katıldım. Bu dönem, bilgisayara karşı satranç ve diğer gösterilere katılımlarımı da içeriyordu. 1998 yılında I B M'in Deep Blue bilgisayarına yenilene kadar, satrançtan uzaklaştığımı fark etmemiştim. Kendimi her zamankinden daha sıkı çalışmaya ve insan rakipleri yenmeye adadım. Sonuçlar ortadaydı ve 2000 yılında Kramnik'e karşı kaybettiğim maça rağmen, 1999-2001 yılları arasında hayatımın en iyi satranç performanslarını sergiledim. Her iyi oyuncunun kendi yöntemleri vardır. Elli yıllık bir kariyerden sonra, inanılmaz Viktor Korchnoi rekabetçi ateşini canlı tutmayı başardı ve yetmişli yaşlarında hâlâ iyi satranç oynuyor. "Korkunç Viktor," hem tahtada hem de tahta dışında zorlu ve renkli bir hayat sürdürdü ve 1976 yılında, Sovyet otoritelerine karşı yıllarca sürdürdüğü savaştan sonra, Sovyetler Birliği'nden ayrıldı. Batı'ya kaçtıktan sonra - önce Hollanda'ya, sonra da şimdiki evi olan İsviçre'ye, onlar için daha da büyük bir baş belası oldu. Bu kadar çok turnuvayı kazanırken ve Sovyetlerin en iyi oyuncularını yenerken, Sovyet sansürcülerin Korchnoi'un adını basından gizli

193

tutması çok zor oluyordu. Dünya şampiyonluğu karşılaşmalarında, kendisinden çok daha genç olan Karpov ile üç kez karşılaştı ve her seferinde yenilmesine rağmen, ilginç unvanıyla teselli buldu: Asla Dünya Şampiyonu Olamayan En Güçlü Oyuncu. Ondan yirmi yaş genç olan Karpov turnuva oyununun şiddetinden büyük ölçüde kendini çekerken, Korchnoi rekabetçi satranç oyunlarına devam ederek bir tür intikam alıyordu. Benim emekli olduğum yaştayken, Korchnoi daha zirve noktasına ulaşmamıştı bile!

Etkileyici kariyerine rağmen, Korchnoi daima kanıtlayacak daha çok şeyi varmış gibi oynamaya devam etti. İlerlemiş yaşına meydan okumak onun için kesinlikle yeterli değil; sadece turnuvaya gelip taşları tahta üzerinde hareket ettirmek ona yetmiyor. Korchnoi, kendisinden yarım asır küçük oyunculara, ondan öğrenecekleri çok şey olduğunu kanıtlamayı seviyor. 2004 yılındaki bir turnuvada, Korchnoi, Norveçli dahi Büyük Üstat Magnus Carlsen'i yendi; bu, yetmiş üç yaşında bir adamın, on dört yaşındaki bir gence karşı kazandığı büyük bir zaferdi.

Korchnoi, başkaları için görkemli günler olarak hatırlanabilecek olan geçmişe bakmayı reddederek motivasyonunu korudu. Hâlâ sadece elinden geleni yapmak için değil, rakiplerini gerçekten yenme isteğiyle oynuyor. Korchnoi benim için bir ilham, çünkü hepimizin kendi hayatlarımızda bizi uyanık tutacak noktalar olması gerektiğine inanıyorum. Satrançta ve diğer sporlarda, sıralamalarımız, rakiplerimiz ve turnuvalarımız vardır; böylece her şey net bir şekilde görülür. Ama

194

profesyonel satranç dünyasından ayrıldığımda, daha fazlasının gerektiğini anladım.

Kendimizi motive etmek için kullandığımız yöntemlere bağlı olmaksızın, kendi hedeflerimizi ve standartlarımızı yaratmalı, sonra da onları yükseltmek için uğraşmalıyız. En iyisi olduğumuz inancını geliştirmek ama aynı zamanda kendimizi kanıtlamak için oynamak biraz paradoksal gelebilir. Ama gereken şey budur. İşe yarayan bir formülü değiştirmek kadar zordur ama uzun bir kariyerde yükselmek isteyen herkes, iki şeyi de yapmanın zorunlu olduğunu görecektir: Doğal güçlerini geliştirmek ama yeni saldırı yolları geliştirecek kadar da çevik olmak. Üç olimpiyatta sekiz altın madalya kazanmış olmasına rağmen, Cari Lewis otuz beş yaşındayken hâlâ daha fazlasını istiyordu. Atlanta'daki 1996 Olimpiyat Oyunları'na katılabilmek için, tamamen yeni bir eğitim programına başladı ve daha önce işine yaramış olan her şeyi geride bıraktı. Yaşının ve sakatlıklarının yeni zorluklar yarattığını biliyordu. Atlanta'da bir altın madalya daha kazanmak istiyordu ve bunu, işe yarayanı değiştirmekten korkmayarak başardı. Konsantrasyonumuzu ve motivasyonumuzu korumak için yollar bulmak, tatminle savaşmanın anahtarıdır. İşyerinizde veya evinizde, profesyonel satrançta veya diğer sporlarda olduğu gibi bir sıralama sisteminiz olmayabilir ama bu, kendinizi için geliştiremeyeceğiniz anlamına gelmez. Performansınızı ölçmek için ne tür birimler kullanabilirsiniz? Para hiç şüphesiz kolayca ölçülebilir ama tek şey olamaz. Belki kendi "mutluluk indeksinizi" yaratabilir, sizi motive eden, zevk veren ve

195

doyuran zihinsel veya gerçek şeylerin bir listesini yapabilirsiniz. Savaşmaya başlamadan önce, ne için savaştığınızı bilmeniz gerekir. Her ebeveyn, çocuklarıyla daha fazla zaman geçirmek istediğini söyler ama kaç kişi her hafta, her ay ne kadar zaman geçirdiğini gerçekten bilebilir? İşyerinizde kaç saatinizi Internet'te sörf yaparak veya oyun oynayarak harcıyorsunuz? Ya kayıt tutsaydınız ve bunun cevabını bilseydiniz? O zaman peşinden koşacak bir hedefiniz olurdu. Goethe bir zamanlar şöyle yazmıştı: "Bilmek yeterli değildir; uygulamalıyız. İstemek yeterli değildir; yapmalıyız."

Çelişkinin Lehine

Yöntemlerimizi sorgulama motivasyonu içimizden veya dışımızdan gelebilir. İş dünyasında, ancak sıra dışı bir patron işlere farklı şekilde yaklaşacak ve kendi fikirlerini ve uygulamalarını sorgulayacak elemanları işe alır. Kendimizi, bize karşı çıkacaklarını bildiğimiz zeki ve yetenekli insanlarla çevrelemek için büyük bir irade gücü ve özgüven gerekir. Kimse birinin kendisine karşı çıkmasından veya "düzeltmesinden" hoşlanmaz; sürekli olarak otoriteyi kaybetme veya karmaşık mesajlarla anarşi yaratma riski vardır. Ama bu şeyleri riske atmaya istekli olan bir lider, sıra dışı başarı potansiyeline sahiptir. Bu insanlar sıra dışıdır, çünkü meydan okunmasından veya hatalı olmaktan korkmazlar. Bu korku, kendi

196

gelişiminiz ve başarınız için engelleyici olabilir. Satranç oynayarak geçirdiğim yıllar boyunca, rekabeti kendimi daha güçlü kılmak ve elimdeki işle ilgili daha fazla bilgi toplamak için kullanma becerime güvenmeyi öğrendim. Kendinizi tehdit altında hissettiğiniz her seferinde, Emerson'ın sözlerini hatırlayın: "Biri bana karşı çıktığı her seferinde cezalandırıldığım hissine kapılmama asla izin vermeyin."

Feodal sistem ve kast sistemi, dünyanın her yerinde neredeyse tamamen öldü ama satranç dünyasında hâlâ son derece canlı. Ulusal ve uluslararası federasyonlar, oyuncuların kendileriyle aynı seviyede olan rakiplere karşı ödülleri kazanmak için yarışmalarına izin veren karmaşık sıralama sistemlerine dayanarak sınıflar ve kategoriler oluşturuyorlar. Birinci sınıf oyuncuların ikinci sınıf turnuvalarına katılmalarına izin verilmiyor ve yirmi yaşındaki bir oyuncu, on iki yaş altı şampiyonalarında oynayamıyor. Elbette ki aksi yönde sınırlamalar yok. Hırslı bir acemi, en iyi oyuncuların karşılaştığı bir "açık" turnuvada öldürülmekte serbesttir. Dolayısıyla, Sovyet ulusal on sekiz yaş altı turnuvasını on iki yaşındayken kazandığımda, kimse bunun haksızlık olduğunu söyleyemedi.

Gelişmemizi sağlayan şey zorluklarsa, neden herkes açık bir turnuvada oynamak istemez? Şurası şüphesiz: Kabaca sizinle aynı seviyede olan oyunculara karşı altı galibiyet ve üç yenilgi almaktansa, sizden daha güçlü rakiplere karşı dokuz yenilgiyle çok daha fazla şey öğrenirsiniz. Aynı prensip, turnuvalara katılmayan ama satranç yazılımlarına karşı oynayan oyuncular için de

geçerlidir. Azami güçte bir PC programı, sıradan bir oyuncuyu acımasızca silip süpürür. İşin ilginç yanı, bugün satranç yazılımı şirketleri programı daha güçlü değil, daha zayıf kılmanın ve oyuncuya farklı seviyeleri sunmanın ve makinenin kazanma şansı sunacak hataları yapmasının yollarını arıyorlar. Güçlü bir makineye karşı ne kadar şansınız olmasını istersiniz?

Herkes, güvenle ve düzeltme arasındaki doğru dengeyi bulmak zorundadır ama benim bir numaralı kuralım, dayanabildiğiniz kadar sık yenilmektir. Açık turnuvada oynamak ve her seferinde 9-0 yenilmek, siz daha düzgün bir sayı elde edemeden hevesinizi kıracaktır. Bir süper insan egonuz yoksa veya hiç egosuz değilseniz, sürekli bir negatiflik akışı, sizi gerekli değişiklikleri yapmak için uğraşmayı istemeyecek kadar bunalıma sürükler.

Ama kazanmaktan zevk aldığınız kadar, her zaman kazanmanın ideal olmadığını da hatırlamalısınız. Engeller ve kayıplar, hem kaçınılmaz hem de gelişmeniz, iyi ve hatta muhteşem bir müsabık olmanız açısından esastır. Önemli olan, kilit savaşlarda felaket denebilecek kayıplara uğramaktan kaçınmaktır. Aynı prensip, destekçileriniz ve personeliniz tarafından yeterince izole edildiğiniz takdirde her zaman haklı olduğunuza inanabileceğiniz gerçek dünyada da geçerlidir. Politikacılar ve CEOlar, kendileri gibi düşünen yönetici ve elemanları yanlarına alma eğilimindedirler. Hevesli des-tekçileriyle konuşarak enerji toplar, eleştirenleri destekçi olmamakla suçlarlar. İşler ters gittiğinde, yine başkalarını suçlarlar. Sadece kim olduğunuz için size

daima haklı olduğunuzu söyleyecek insanlarla etrafınızı doldurursanız, politikada veya iş dünyasında başarıdan uzaklaşmak son derece kolaydır. Daha iyi mi Daha Farklı mı?

Eleştirileri kabullenmeyi öğrenebilir ve insanları yeni bilgileri sunmaya davet edebilirsiniz - özellikle sizin için değerli olan bir fikirle veya uygulamayla çeliştiğinde - yeni ve potansiyel açıdan güçlü yöntemleri oyun planınıza dahil etmeyi kısa süre içinde öğrenirsiniz. Diğer yöntemlerdeki değeri görmeyi ve kendinizinkileri geliştirmek için onlardan almanız gerekenleri almayı öğrenin.

12. BOLUM

İÇSEL OYUN

Tahtanın Başına Oturmadan Kazanılabilir Oyun

Güney Amerikalı özgürlükçü Simon Bolivar şöyle demişti: "Sadece deneyimsiz asker ilk kez yenildikten sonra her şeyin kaybedildiğine inanır." Vladimir Kram-nik dünya şampiyonluğunu elimden aldıktan sonraki haftalarda ve aylarda, Kramnik'in neyi başardığını ve bunu nasıl yaptığını düşünmek için yeterince zamanım oldu. Yararlandığı zayıflıklarımı tanımlamak ve analiz etmek için saatlerimi harcadım; sonra da Kramnik için oyunu değiştirmek ve onun zayıflıklarını kullanmak için saatler boyunca düşündüm. O maçtan sonra ondan fazla oyun oynamıştık ve biri

dışında hepsinde berabere kalmıştık. O tek zafer de bana aitti. Bu zafer, bir süper turnuvanın son raundunda gelmişti ve birinci sırada

200

Kramnik'in yerini almak istiyorsam, o oyunu kazanmak zorundaydım. İşin ilginç yanı, açılış planı o önemli Londra maçında beni çileden çıkaran Berlin Savunmasının aynısıydı. Sıralamada koruduğum önemli bir farka ek olarak, bu da beni biraz rahatlattı. Kendi oyunumda boşluklar bulmak için harcadığım onca zaman, Kramnik'e karşı tatmin edici bir zaferle ödülünü getirmişti ama daha da önemlisi, benim için, dünya şampiyonluğu unvanımı kaybettikten sonra psikolojik açıdan önemli bir toparlanma sağlamıştı. Yıkıcı bir yenilgiden sonra ringe dönmek asla kolay değildir; özellikle de rakibinizin keşfettiği zayıflığınızla cesaret bulduğunu biliyorsanız. İşte bu yüzden, daima Simon Bolivar'ı düşünür ve o deneyimli askerin, bir savaş sonrasında savaş alanını inceleyerek hem yenilenmiş bir cesaretle hem de bilgiyle geri döndüğünü hatırlarım.

Ciddi satranç kadar psikolojik açıdan yıpratıcı çok az şey vardır. Tam anlamıyla konsantre olmuş halde beş-altı saat geçirirsiniz ve bu süre içinde başka bir zihinle savaş halindesinizdir. Arka planda saatin tıkırtılarını duyarsınız. Saklanacak yer yoktur. Topu atabileceğiniz takım arkadaşlarınız veya suçlayabileceğiniz bir hakem yoktur. Satranç sık sık yüzde yüz bilgi oyunu olarak ,anılır, çünkü iki oyuncu da neler olup bittiğini sürekli olarak bilir. Kaybettiğinizde, bu, karşınızdaki oyuncu sizi yendiği içindir; bu kadar basit. Bu açıdan, diğer tüm oyunlar içinde satranç, boksa çok benzer. 1993 dünya şampiyonluğu rakibim Nigel Short'un bir röportajında dediği gibi; "Satranç acımasızdır: İnsanları öldürmeye hazır olmanız gerekir."

201

Satrançta psikolojinin önemini asla abartamazsınız ve bazı oyuncular bunu önemsemese bile, kazanmanın sadece tahtada değil, tüm hayatınızda istikrarlı ve güçlü bir psikoloji gerektirdiğine inanırım.

Sessizlikten Önceki Fırtına

Her şey yoğun hazırlıklarla başlar ve kendinizi uzun, yorucu, yalnız çalışma saatleri için motive etmeniz gerekir. Analizlerinizin sadece yüzde onunun gün ışığına çıkacağını bildiğiniz için, bir anlamda cesaret kırıcı bir iştir. Sonunda oyun zamanı gelir, adrenalini hissedersiniz ve bir sinir kontrolü savaşıma başlarsınız. Bazı oyuncular uykusuzluk veya iştahsızlık çeker; bazıları son dakikada hazırlıklarına devam eder ve oyuna odaklanır. Bazıları bir film seyrederek veya zihinlerini netleştirmek için yürüyüşe çıkar. Bir oyundan önce hazır değilsem, daima bir terslik olduğunu hissederim. Sinir enerjisi, herhangi bir zihinsel savaşa götürdüğümüz cephanemizdir. Yeterince cephaneniz yoksa, konsantrasyonunuz zayıflar. Eğer fazla cephaneniz varsa, sonuçlar patlayıcı olabilir.

Kariyerimin birçok noktasında, bir oyundan önce rakibimin kim olduğuna veya ne yaptığına bağlı olmaksızın, onu lime fime doğrayacağıma dair sıra dışı bir duygu hissetmişimdir. 1993 yılında Linares, İspanya'daki bir süper turnuvada Karpov'a karşı oynamadan önce de bunu hissetmiştim. Siyah taşların küçük dezavantajıyla oynamama rağmen, oyunun beklentisiyle

202

yerimde duramıyordum. İnanılmaz bir şey olacağını hissediyordum.

Eski rakibim Karpov ve ben, sadece dört raunt kalmışken, birincilik için çekişiyorduk. Antrenörüm Ser-gey Makarichev, ne kadar iyimser olduğumu sezerek, oyundan önce bu kez Karpov'u nasıl silip süpüreceğimi söyleyerek övünüyordu. Gerçekten de öyle oldu ama kimse, oyunun sonundaki komikliği beklemiyordu. Bir piyon feda edip inisiyatifi ele aldıktan sonra, hakim bir pozisyona ulaşmıştım. Taşlarım çabucak Karpov'u geri itti ve bu son derece sıra dışı bir durumdu. Yirmi dördüncü hamlede bir piyonu karşı tarafa ulaştırdım ve "vezir" ile değiştirmek istediğimi söyleyerek, bana ikinci bir vezir vermesi için hakeme baktım. Ama ben hakemin cevabım alamadan, Karpov kural dışı bir hareket yaptı!

Henüz tahtaya yeni bir vezir koymadığım için, piyonumun hangi taşa "terfi edeceğine" kendisinin karar verebileceğini söyledi ve çok daha zayıf bir taş olan fili seçti. Bu saçmalık çabucak çözümlendi. Yeni vezirimi aldım ve üç hamle sonra Karpov pes etti. Beş oyunluk bir karşılaşmanın sonundaki bu zafer, bence hayatımın en iyi turnuva rauntlarından biriydi: Turnuva zaferini kazanmak için dünyanın en iyi oyuncularına karşı dört galibiyet ve bir beraberlik almıştım. İçten içe, bu zafer için büyük ölçüde psikoloji dinamiğine borçlu olduğumu biliyordum. Turnuvaya zafer hissiyle başlamıştım ve bunun içinde olumlu düşünmenin gücünden çok daha fazlası vardı. Yaratıcı ve rekabetçi enerji, somut bir şeydir ve eğer biz hissedebiliyorsak, rakiplerimiz de hissedebilir.

203

Dikkat Dağıtmaya Çalışırken, Kendi Dikkatinin Dağılmasına İzin Verme
Dünyadaki diğer hemen her şeyde olduğu gibi, gerçek satranç oyuncuları da James Bond'daki aşırı mantıkçı hain Kronsteen ile Vladimir Nabokov'un psikopat Luzhin'i arasında bir yerlere düşen karikatürler gibidir. Kendi deneyimlerime dayanarak, çoğunun daha ziyade mantıkçı olduğunu söyleyebilirim ama bazı önemli istisnalar da vardır. Viktor Korchnoi'nin 1978 yılında Filipinlerde Anatoly Karpov'a karşı oynadığı dünya şampiyonluğu maçı, herkese satranç oyuncularının gerçekten deli olup olmadığını düşündürmeye yeter. iki taraf arasındaki gerilim, daha maç başlamadan önce had safhaya ulaşmıştı. "Hain kaçak" Korchnoi, Sovyet makinesinin ve şampiyonu Karpov'un gücüne meydan okuyordu. Daha ilk oyun başlamadan, iki taraftan da itirazlar yükselmisti. Masadaki bayraklar, sandalyelerin yüksekliği ve tarzı, Karpov'un oyunlar sırasında yediği yoğurdun rengi gibi saçma sapan şeyler bahane ediliyordu. Ama bunların hiçbiri, Karpov'un grubunun bir üyesi olarak Baguio City'ye gelen psikoloji profesörü Dr. Vladimir Zukhar'ın hikayesi kadar ilginç değildi. Zukhar seyircilerin arasında oturuyordu ve dünya şampiyonluğu karşılaşmalarının her oyununda, doğruca Korchnoi'ye bakıyordu. Karpov ve huzursuz edici simasıyla yakınlığı, batıl inançlı Korchnoi ve aşırı koruyucu takımının, doğaüstü bir hileden şüphelenmesine

204

neden olmuştu. Zukhar'ın, Korchnoi'nin düşünce sistemini bozmaya çalışan bir parapsikoloji uzmanı olduğu söyleniyordu. Korchnoi'nin takımı, Zukhar'ın masaya çok yakın oturmamasını istedi; bu arada Sovyetler ise her isteğe karşı savaşıyor, kendi talepleriyle karşılık veriyorlardı. Böylece, tuhaf bir süreç başladı; Zukhar her gün başka bir yerde oturuyor, Korchnoi'nin takımından iki kişi ona eşlik ediyordu. Maçın on yedinci oyunundan önce, Korchnoi, Zukhar'ı daha gerideki bir koltuğa geçirmedikleri takdirde oynamayacağını ilan etti ve bu itirazı, daha sonra kendini ciddi bir zaman sorunuyla karşı karşıya bulduğu takdirde kullanabileceği On bir dakikasına mal oldu. Daha sonra, Zukhar'ın güçleriyle savaşmak için Korchnoi kendi "parapsikoloji uzmanı, nörolog ve hipnoz uzmanı"nı getirdi.

Bu olay, maç boyunca benzer bir şekilde devam etti. Her şey gösteriştense mi ibaretti? Yoksa gezegendeki en büyük iki satranç oyuncusunun ve en yakın refakatçilerinin, kariyerlerinin en önemli maçında böylesine gösterilerle dikkatlerinin dağılması mümkün müydü? Zukhar'ın en önde oturduğu otuz ikinci oyunda, Karpov maçı kazandı. Karpov'un kışkırtmalarına bu kadar enerji harcamasa, Karpov'un yoğurduyla gizli mesajlar alıp almadığı konusunda fikir yürütme zahmetine girmese, Korchnoi'nin bu karşılaşmadan nasıl çıkacağını daima merak etmişimdir. Karpov'un ilk zaferi, oyundan önce Korchnoi'nin elini sıkımayı reddederek rakibini - ve taraftarlarını - şaşırtmasıyla, sekizinci oyunda gelmişti. bu da iyi oynanmış başka bir psikolojik kumar olabilir miydi?

205

Baskı Büyüsünü Bozmak

Yıllar boyunca süren rekabet, her oyunda ve önemli karşılaşmada gelen gerilime alışmamı sağladı. Ama kariyerimin başlarında işler benim için hiç de kolay değildi. Ocak 1978'de, on dört yaşımdayken, üstat unvanımı almamı sağlayacak kadar iyi bir skor elde etmeyi umarak, Minsk'teki Sokolsky Memorial Turnuvası'na

katıldım. Aynı zamanda, daha küçük yaşlardaki başarılarımı izlemeye ihtiyacım vardı. Peş peşe iki ulusal unvan kazandıktan sonra, 1976-1977 yıllarında on altı yaş altı dünya şampiyonluğunu kazanmayı başaramamıştım Bu arada, en yakın genç rakibim olan Artur Jussupow, yirmi yaş altı dünya şampiyonluğunu kazanmıştı. Daha da kötüsü, turnuvada kesinlikle yadırganacaktım. Küçük yaşta bir oyuncunun, başka bir Sovyet cumhuriyetindeki bu durumda, Azerbaycan'dan rusya'ya -önemli bir karşılaşmaya katılması son derece sıra dışı bir durumdu. Ancak öğretmenim Botvinnik'in ısrarlarıyla kabul edilebilmişim ve dolayısıyla, başarımlarımızın ünü için de çok önemliydi. Hepsinden öte, deneyimli rakiplerimin bazılarından korkuyordum.

Annemin aklına bir fikir geldi. "Gari," dedi bana, ilk raunttan önceki gün, "burada başarılı olabilirsin ama her oyundan önce, Pushkin'in Eugene Onegin şiirinin birkaç mısrasını içinden okumanı istiyorum. Bu, duyularını keskinleştirecektir." Tavsiyesini dinledim ve Onegin, bütün gerginliğimi alıp götürün sihirli değnek oldu. İlk oyunlarımı kazandım ve güvenim geri döndü.

Sonunda,

206

sadece üstat unvanımı almaya yetecek kadar puan toplamakla kalmadım, aynı zamanda turnuvayı da kazandım; ulusal şairimizin biraz yardımıyla. Açılış mısralarını hâlâ hatırlayabiliyorum ama ne yazık ki Rusça idi.

Amcam; onu yüksek idealler esinlendirirdi;

Ama şakalaşırken hastalandı,

Birini gerçekten hayran bıraktı;

Ve asla daha kurnazca bir numara yapamazdı.

Başkaları onun örneğinden ders aldı!

Baskı altında huzursuz olmak son derece doğaldır; yeni zorluklar karşısında

umursamaz davranmaya başladığımızda, asıl endişelenme zamanı gelir. Her şey

kolay görünüyorsa, kendinizi yeterince zorlamıyorsunuz demektir. Psikolojik

gücünüzü korumazsanız, engellerle karşılaştığınızda yeterince iyi tepki

veremezsiniz. Psikolojik kaslar da tıpkı zihinsel ve fiziksel olanlar gibi

kullanılmadıkları zaman zayıflarlar. yeni bir şey denemenin heyecanını en son

hissetmenizin üzerinden uzun zaman geçtiyse, belki uzun zamandır bir zorluktan

kaçıyor olabilirsiniz. Hepimizin düzenli olarak değişikliğe ve savunmamızı

ayakta tutmak için sağlıklı sinir enerjisine ihtiyacımız vardır.

Başarısızlıkla karşılaştığımızda, o savunmaların iyi durumda olmasını isteriz.

Ağır bir yenilgiden ders almak ve ertesi gün en iyisi olduğumuza inanarak geri

dönmek zordur. Bir şekilde çelişkili görünen bu unsurları dengelemek, güçlü bir

zihin gerektirir; özellikle de ezici bir yenilgi aldıktan sonra. Zihnin maddeden üstün

207

olduğu yönündeki teorimiz, işlerin umutsuz olduğunu düşündüğümüz takdirde

aleyhimize de işleyebilir. Bir yenilgi çabucak bir diğerini getirir. Bu tek bir

turnuvada veya bir kariyerin genelinde olabilir.

İşler Aleyhinize Döndüğünde Tarafsız Kalmayı Bilmek

1986 yılında Leningrad'da Karpov'a karşı oynadığım şampiyonluk maçımda bir hayli öndeyken, aniden peş peşe üç yenilgi almıştım ve geriye beş oyun kalmıştı.

Üçüncü yenilgiden sonra, on dokuzuncu oyunda, koçlarımla birlikte bir sonraki

oyunda ne yapacağım konusunda acil durum seansı yaptık. Kendimi dengelemek ve

toparlanmak için hızlı bir şekilde geri mi çekilmeliydim, yoksa her zamanki gibi

savaşmalı mıydım? "Neden savaşmayayım?" dedim. "Az önce üç oyun kaybettim; peş

peşe dört oyun nasıl kaybedebilirim?" Hem satrançta hem de kumarhanelerde bolca

deneyimi olan Üstat Mikhail Gurevich, olasılıkların o şekilde işlemediğini bana

hatırlattı. Rulet oynarken, her seferinde siyaha oynadığınız takdirde peş peşe

birçok kez kaybedebildiniz. Acı ama gerçek ve hayattaki her girişimde dikkate

alınması gereken bir ders: Şimdi kötü performans göstermek, daha sonra daha iyi

olacağınız anlamına gelmez. Zaman içinde kendi kendine dengeyi bulacak kozmik

bir terazi yoktur. Onun tavsiyesini dinledim ve yirminci oyunda kısa bir geri

çekilme yaptım; yirmi birinci

208

oyunda da çekildim. Sonra, tamamen toparlanmış bir halde, yirmi ikinci oyunda ezici bir zafer kazanarak tekrar öne geçtim ve unvanımı korudum.

Kumarhaneler ruletin yanına son on oyunda kazanan numaraları gösteren şeritler koyarak, insanları bu bilgiden avantaj sağlayabileceklerine inandırırılar; oysa bu bilginin hiçbir değeri yoktur. Çark son dönüşün sonucunu bilmez. Geçmişteki olaylarla şimdide olabilecekler arasında hiçbir bağlantı yokken, bir şeyin olacağına inanarak kendimizi kandırmak, tehlikeli bir şeydir. Kumarhaneler, batıl inançlara dayanarak büyük miktarda paralar kazanırlar.

Tahtın Talipleri ve Ölümcül Hatalar

"Tüm zamanların en büyüğü kimdi?" tartışmasıyla birlikte, satranç kulüplerinde veya Internet forumlarında en çok tartışılan konulardan biri, "asla dünya şampiyonu olmayan en iyi oyuncu" unvanını kimin hak ettiğiidir. Satranç tarihi boyunca, satrancın Olympus dağına yaklaşan ama asla tırmanamayan büyük oyuncularla karşılaşırız. Bu efsanelerin satranç becerileri yetersiz değildir ve gerçekten de oyunun ölümsüz şaheserlerinin birçoğunu onlar yaratmıştır. Ama o ya da bu nedenle, asla en büyük onura sahip olamamışlardır.

Bu büyük oyuncuların neden asla zirveye ulaşamadıklarını sorguladığımızda, omuz silkmenin ve yazgıyı •uçlamanın ötesine geçmemiz gerekir. Kimi ya da neyi »uçlayacağımız her zaman net değildir ve her durum diğerinden

209

farklıdır ve başarısızlık psikolojisine derinlemesine bakmayı gerektirir. Dinamik Rus oyuncu Mikhail Chigorin'in taraftarları, asla fırsat bulamadığını söyleyemezler. On dokuzuncu yüzyılın sonlarına doğru Wilhelm Steinitz'e karşı iki kez dünya şampiyonluğu için mücadele etti ve her ikisinde de yenildi. Kariyeri boyunca, Chigorin geleneksel bilgelige karşı savaştı. Vahşi yaratıcılığını asla tam anlamıyla kullanamadı. Bir fikre saplandığında, teorik yönü onun için kazanmaktan daha önemli oluyordu ve bu rekabetçi pragmatizm yoksunluğu, zirveye ulaşmasını önlüyordu.

Chigorin, ne kadar yenilikçi olurlarsa olsunlar, bize yöntemlerimize körlemesine inanmamız yüzünden sonuçlarımızı feda etmememiz gerektiğini öğretir. Ona baktığımda, birçoklarında olabileceği gibi bir eğilim görüyorum: Muhtemelen, bir engelle karşılaştığında kendisine yeterince uğraşmadığını, aynı yönde biraz daha ilerlemiş olsa her şeyin daha iyi olacağını söylüyordu Buradaki ders şudur: Sonuçlarınıza tarafsızca bakmak için içsel gözlemcinize dayanmalı ve yaklaşımınızı tanı ve canlı bir şekilde sorgulamak için egonuzu bir kenara atmalısınız. Chigorin sadece birkaç durumda hayal gücünü dizginleyebilseydi, dünya Alekhine'den onyıllar önce ilk Rus şampiyonunu kazanabilirdi.

Eğer yazgının suçladığı için başıslanabilecek bir satranç oyuncusu varsa, o kişi Akiba Rubinstein olabilir, Seçkinlere katılmasından yaklaşık bir asır sonra, oyun tarzının kalitesi hâlâ çok üstün. Ama belli bir alışkanlığı, ona birçok durumda pahalıya patladı. Rubinstein, turnuvarın tamamını elindeki oyun kadar iyi değerlendiremiyordu

210

ve resmin tamamını gözden kaçırarak gereksiz risklere giriyordu. Birinci olmak için sadece beraberliğe ihtiyacı olsa bile, doğası onu sonunda felaketine yol açabilecek karmaşık bir kazanma girişimine zorluyordu. Ama asıl önemli yenilgileri, tahtanın dışındaydı. Yirminci yüzyılın başlarında bir şampiyonluk adayının karizmaya ve güçlü bir sponsorluğa ihtiyacı vardı ama Rubinstein, utangaç ve anti-sosyal satranç oyuncusu için tipik bir örnekti. Satranç becerisi ne kadar yüksek olursa olsun, kendini tanıtmak ve gerekli parayı sağlamak için gereken insan becerilerinden yoksundu.

Dolayısıyla, birçok turnuva başarısına rağmen, Rubinstein asla Lasker'a meydan okumak için ihtiyacı olan parayı toplayamadı. Çekingen Polonyalı, masada yer almasını garantileyecek sosyal bağlantılara ve duruşa sahip değildi. Cesur Kübalı Capablanca, kısa süre içinde onun önüne geçti. Tıpkı politikada olduğu gibi, satrançta da para sağlamak önemlidir. Ancak ideal bir dünyada en kalifiye aday seçimi kazanır. Gerçek dünyada, bir şeyi kazanmaya hakkınız olduğuna

inandığınız an, onu sizden daha sıkı savaşı birine kaptırmaya hazır olduğunuz andır.

Rubinstein, dünya şampiyonluğu fırsatı yakalayama-dan emekli olan tek oyuncu değildi. Paul Keres, onyılla-rını 2. Dünya Savaşı'ndan önce ve sonra satrancın en yüksek sıralarında geçirdi. Estonya doğumlu Sovyet'in fırsatı, savaşın patlamasıyla engellendi ama savaş sona erdikten sonra, Keres tekrar yenildi, çünkü Sovyet otoriteler "iyi Rus" Botvinnik'i tercih ettiler ve onun ilerlemesine izin verdiler. Ama yazgı bir yana, Keres'in dünya

211

şampiyonluğu için birkaç kez şansı olmuştu ve her seferinde başarısızlıkla sonuçlanmıştı. Oyun tarzında belirgin kusurları işaretleyemiyorum ama kayıtlarına baktığımda, dünya şampiyonluğu karşılaşması için Botvinnik'e denk bir rakip olabileceğini görüyorum.

David Bronstein, Botvinnik ile şansını denedi. 1951 yılındaki maçları beraberlikle sonuçlandı ve geleneksel satranç kurallarına göre maç beraberlikle sonuçlandığında şampiyon tacını elinde tuttuğundan, Botvinnik unvanını korudu. Daha sonrasında, Bronstein öğrencilerine o maçta sondan bir önceki oyunu kaybetmiş olmasa, sözlerini çok daha iyi dinleyeceklerini söylemeyi neredeyse adet edinmişti.

Yaşayan efsane Botvinnik'e karşı maçına geldiğinde, sadece dünya şampiyonluğu maçına yükselmiş olmak bile genç Bronstein için büyük bir zaferdi. Bronstein, kuşağının en yaratıcı oyuncusuydu ve dünya şampiyonunu yenmek için gereken tüm özelliklere sahip gibi görünüyordu. Ama gözünü sonuca diktiğinden, bir türlü maçın kendisine odaklanamıyordu. Başarılarımızdan gurur duymak, bizi nihai hedeflerimizden uzaklaştırmamalıdır. Yirmi altı mil boyunca iyi bir zamanlama yapan bir maraton koşucusu, son 385 metreyi bitirmediği sürece zafer kazanamaz. Zirveye ulaştıktan sonra, Bronstein konsantrasyonunu korudu ve en iyi satrancını oynadı. Botvinnik'e karşı oynarken, kariyerinin en kötü hatalarından birkaçını yaptı.

Elimizden geleni yaptığımızı bildiğimizde ve yine de başarısız olduğumuzda, bir yenilginin zararı iki katına çıkabilir. Bu, oynadığı futbol takımı yenildiğinde bir

212

ebeveynin çocuğuna söylediği sözlerin aksidir: "Sen elinden geleni yaptın." Sonuç olumlu olmasa bile, daha fazlasını yapamayacağımızı bilmek bize kendimizi daha iyi hissettirmelidir. Yine de, dünya şampiyonu olma tutkusuna sahip biri, elinden geleni yaptığını ama yine de yenildiğini duymak istemez. Gerçekten de, bundan daha kötü bir şey olabilir mi?

Ünlü "anti-psikiyatr" Thomas Szasz, şöyle yazmıştı: "Psikoloji diye bir şey yoktur; sadece biyografi ve otobiyografi vardır." Bu ifadeyi düşündüğümde, bir satranç oyuncusu olarak, en önemli şeyin sonuçlar olduğunu hatırlıyorum. Hayatımızı motivasyon hileleri ve manevralarıyla yaşayamayız; kendimizi uzun süre kandıramayız. Belki baskı altında başarısız olanlar, motivasyon yöntemlerine çok fazla inananlar ve dikkatlerinin dağılmasına izin verenlerdir. Aşırı düşünmek, somut hedeflerden gözümüzü ayırmamıza neden olabilir. Konu en iyi hamleleri yapmak ve en iyi kararları vermektir. Bunu başarmak için, sonuçlarımızın sorumluluğunu kabul etmemiz gerekir. Verdiğimiz her karar, kişiliğimizi geliştirir ve gelecekteki kararlarımızın temelini oluşturur. Hayatlarımızda destekleyici bir role indirgenmemeliyiz. Oyun, içsel oyundur. Psikoloji değildir. Hayat olması gerektiği şekilde yaşanmalıdır; yazılmakta olan bir otobiyografi gibi.

213

13. BÖLÜM

MAKİNEYE KARŞI İNSAN

Makinelere Giriş

Bu dünyada erkek ya da kadın, kimin daha güçlü olduğu konusunda önyargılardan ve yerleşmiş fikirlerden arınmış tek bir şey vardır ve o da bilgisayar denen makinedir. Mekanik ve dijital hesaplama tarihi boyunca, satranç tasarımcıların zihinlerinde en ön sıralarda yer almıştır. Biri bir makine icat ettiğinde,

yaptığı bir sonraki şey onu bir satranç oyuncusuna dönüştürmek olmuştur. Bunun bir nedeni, dahilerin ve mucitlerin birçoğunun bu oyunu oynamasıdır; çok başarılı olmayabilirler ama tutkuyla ve ilgiyle oynadıkları kesindir. Satranç, Goethe'nin dediği gibi, "zekanın mihenk taşı" konumunda kalmıştır. "Düşünen bir makine" yaratan nerdeyse herkes, makinesini hemen dünyanın en saygın oyununda ustalaşmaya yönlendirmiş gibidir.

214

Türk adıyla bilinen ilk satranç oynayan "makine," 1769 yılında halka tanıtılmıştı. Macar mühendis Baron Wolfgang von Kempelen, bunu Hapsburg imparatoriçe-si Maria Theresa'yı eğlendirmek için yapmıştı. Tamamen mekanik bir alet olan bu icat, bir Türk gibi giydirilmiş bir mankenin altında gizleniyordu. Tahmin edileceği gibi, sahteydi: Muhteşem oyun gücü, aslında cüppelerin altında gizlenmiş bir satranç ustasına aitti.

Satranç programlarının en önemli zorluğu, çok fazla uzatmaların bulunmasıdır. Ortalama bir pozisyonda, yaklaşık kırk kurallı hamle vardır. Dolayısıyla, her hamle verilecek cevabı düşünürseniz, bin altı yüz pozisyona ulaşırsınız. İki hamle sonra 2.5 milyon, üç hamle sonra 4.1 milyar pozisyon elde edersiniz. Ortalama bir oyun yaklaşık kırk hamle sürer; dolayısıyla ortaya çıkan rakamları astronomik terimlerle bile tanımlayamazsınız.

İlk bilgisayar programı, henüz onu çalıştırabilecek bir bilgisayar yokken yazılmıştı. Yaratıcısı, 2. Dünya

Savaşında Almanların Enigma şifresini çözmeyi başaran grubun lideri olan ve yaygın bir şekilde modern bilgisayar biliminin babası olarak kabul edilen İngiliz matematikçi Alan Turing idi. Otomatik satranç oyunu için bir dizi komut geliştirmişti ama henüz bu programı çalıştırabilecek bir makine bulunmadığı için, Turing kağıt üzerinde kendi başına çalışmıştı. Aynı dönemde, Birleşik Devletlerde, başka bir büyük matematikçi Claude Shannon, bilgisayarların satranç oynamak için kullanabileceği çeşitli stratejilerin ana hatlarını çiziyordu. 1950 yılında, Los Alamos nükleer laboratuvarı, satranç bilgisayarları için bir sonraki adım gibi görünüyordu

215

Ama dev makine MANIAC I doğduğunda, bilim adamları bir satranç programı yaparak test ettiler. Kendine karşı oynadıktan ve güçlü bir oyuncuya karşı yenildikten sonra fazladan bir veziri olmasına rağmen - makine oyunu yeni öğrenmiş genç bir kadını yendi. Tarihte ilk kez, bir zihin oyununda bir makine bir insanı yeniyordu!

Sonraki ilerlemeler, daha akıllı programlamalar şeklinde geldi; bu programlarda, programcılar bilgisayara daha düşük seviyedeki hamleleri düşünerek zaman kaybetmekten nasıl kaçınabileceğini öğretiyorlardı. Matematiksel "alfa-beta" satranç algoritması geliştirildi ve programın zayıf hareketleri eleterek daha ileri bakması sağlandı. Şimdi evrensel çapta kullanılan bu yöntem saf güce dayanıyordu ve program, bir öncekinden daha düşük bir sonuç değerlendirmesiyle karşılaşırsa, üzerinde düşünerek hiç vakit kaybetmeden diğer hamleye geçiyordu.

Bu

yöntemi kullanan ve dönemin en hızlı bilgisayarlarında çalıştırılan ilk programlar, saygın bir satranç gücüne ulaşmıştı. 1970'lere gelindiğinde, ilk kişisel bilgisayarlar, amatörlerin çoğunu yenebiliyordu.

Bir sonraki dev adım, ünlü Bell Laboratuvarlarından geldi. UNIX işletim sisteminin yaratıcısı olan Ken Thompson, yüzlerce çipi olan özel amaçlı bir satranç makinesi yaptı. Belle adını verdiği makinesi, saniyede 180,000 pozisyonu inceleyebiliyordu. Aynı dönemde süper bilgisayarlar sadece 5,000 pozisyonla sınırlı kalıyordu. Bir oyunda dokuz hamle sonrasını görebilen Belle, bir insan üstat seviyesinde oynayabiliyordu ve diğer

216

tüm satranç makinelerinden çok daha iyiydi. 1980-1983 yılları arasında neredeyse tüm bilgisayar satranç karşılaşmalarını kazandı ve sonunda dev Cray süper bilgisayarları onu geçti.

Teknoloji geliřtikçe, tüketicilere açık yeni satranç programları - Sargon, Chessmaster ve Fritz gibi - özellikle Intel'in yarattığı daha hızlı işlemcilerden yararlanıyordu. Carnegie Mellon Üniversitesi'nde tasarlanan satranç makineleri sayesinde, özellikle konuya odaklanmış makineler geri döndü. Profesör Hans Berliner, yazışmalı satrançta oyunun mektup yoluyla oynandığı antik bir yöntem - dünya şampiyonu ve bilgisayar uzmanıydı. Yarattığı HiTech adlı makine, daha sonra kendi yetiřtirdiğı öğrencileri Murray Campbell ve Feng-hsuing Hsu'nun yaratımları tarafından geride bırakıldı. Bilgisayar şampiyonları Deep Thought'u alıp I B M'e katıldılar ve orada projeleri daha da işlenerek Deep Blue'ya dönüřtü.

1996 ve 1997 yıllarında karşılařtığım Deep Blue makinesi - birazdan bu karşılařmalarla ilgili daha detaylı konuşacağız - çok sayıda uzman satranç çipiyle donatılmış bir I B M SP2 sunucusundan oluşuyordu. Bu kombinasyon, saniyede 200 milyon pozisyonu araştırabiliyor-du. Tüm modern satranç makinelerinde olduğu gibi, Deep Blue aynı zamanda insan üstat oyunlarından alınmış önceden programlı açılıř pozisyonlarından oluşan çok geniř bir veritabanından yararlanıyordu. Milyonlarca pozisyon içeren bu açılıř veritabanı, açılıř konusunda insan zekasını taklit ediyor ve elbette ki hafıza ve bilgi açısından insanı çok geride bırakıyordu. Bu

217

hamle veritabanına ulařarak, bir program daha ilk hesap işlemine başlamadan önceden belirlenmiş bir düzineden fazla rutini inceleyebilir. Bu insan bilgisinin yardımı olmasa, programlar kesinlikle çok zayıf kalırdı. Bazı veritabanları, sadece oyunun sonunda kullanıma sokulmaktadır. Ken Thompson'ın başka bir yaratımı olan bu "son oyun masa tabanları," altı veya daha az sayıda taşın olası her pozisyonunu (řimdilerde yedili setler de bulunuyor) ve en etkili sonuçlarını kaydetmektedir. Bu özellik sayesinde, bir galibiyete ulaşmak için ikiden fazla doğru hamle gerektiren pozisyonlar keřfettik ve bu, řimdiye kadar hayal bile edilemeyen bir karmařıklık seviyesiydi; insan üstatlar için hâlâ imkansızdır.

Neyse ki iki yaka - açılıř arařtırması ve son oyun veritabanları - asla bir araya gelmeyecek ve dolayısıyla, çok büyük bir olasılıkla, kimse ilk hamlesini oynayıp, 33520 hamle sonra řah-mat yapacağını bildiren bir bilgisayar programı göremeyecek.

Ve Bir Çocuk Bize Yol Gösterecek

Bilgisayarlarla ilk deneyimlerim, birazdan değineceğim ünlü karşılařmalardan çok daha keyifliydi. 1985 yılında, yirmi iki yaşımdayken, yakın zamanda tacını giymiř bir dünya şampiyonuydum. Yeni avantajlarımdan biri bir kiřisel bilgisayardı (ilk modellerden) ve yařadığım Bakü'de bu bilgisayarlardan sadece birkaç tane vardı. Hatırladığım kadarıyla, o bilgisayarla pek fazla řey yapmak mümkün değildi ama yine de nefesimi

218

kesiyordu. Bir gün, Frederic Friedel adında bir yabancından posta yoluyla bir paket aldım; Friedel, Hamburg, Almanya'da yařayan bir satranç meraklısı ve bilim yazarıydı. Bana hayranlığını ifade eden bir mektup ve çok sayıda bilgisayar oyunları içeren bir disket göndermişti; oyunların arasında Hopper diye bir tanesi de vardı. Bilgisayar oyunları, henüz Birleşik Devletler'deki gibi yaygın bir fenomen haline gelmemiřti ve hevesli bir řekilde bu yeni zorluğun üstüne atıldım. Sonraki birkaç hafta boyunca boş zamanlarımdan çoğunu, Hopper oynayarak ve sürekli daha yüksek puanlar kaydederek geçirdim.

Birkaç ay sonra bir satranç karşılařması için Hamburg'a gittim ve Bay Friedel'i şehir dışındaki evinde ziyaret etmeyi ihmal etmedim. Eřiyle, on yařındaki oğlu Martin ve üç yařındaki oğlu Tommy ile tanıştım. Bana kendimi evdeymiřim gibi hissettirdiler ve Frederic, bana en son geliřmeleri kendi bilgisayarında gösterdi. Bana gönderdiği küçük oyunlardan birinde çoktan usta-lařmış olduğumu söyledi.

"Biliyor musun, Bakü'deki en iyi Hopper oyuncusu benim," dedim, gerçekte hiç rekabet olmadığını belirtmeden.

"En yüksek puanın kaç?" diye sordu. "On altı bin," diye cevap verdim, bu sıra dışı puanın onu hiç şaşırtmadığını fark ettiğim için hayal kırıklığına uğrayarak.

"Çok etkileyici ama seninki, bu evde o kadar da yüksek bir puan sayılmaz."

"Ne? O puanı geçebilir misin?" diye sordum.

219

"Ben değil."

"Ah, tamam, bilgisayar oyunlarında sihirbaz Martin olmalı."

"Hayır, Martin de değil."

Frederick'in yüzündeki gülümsemeden, evin Hopper şampiyonunun üç yaşındaki ufaklık olduğunu anladım. Buna inanamıyordum. "Tommy'yi kastediyor olamazsın!" Ama Frederick küçük çocuğu bilgisayarın başına çağırıp yanıma oturturken ve o tanıdık oyunu yüklerken, korkularım doğrulandı. Konuk olduğum için önce benim oynamama izin verdiler ve o ana kadar en iyi performansımı sergileyerek on dokuz bin puan yaptım.

Ama sıra Tommy'ye geldiğinde, başarımlarım pek uzun ömürlü olmadı. Küçük parmakları gözle görülmeyecek kadar hızlı hareket ediyordu ve çok geçmeden puan yirmi, hatta otuz bini buldu. Akşam yemeği saati geldiğinde çocuk hâlâ oyuna devam ederken, durumumun umutsuz olduğunu anladım.

Hopper oyununda bir çocuğa yenilmek, Karpov'a yenilmek kadar gururumu incitmemişti ama yine de yemeğimi boğazıma dizmeye yetmişti. Ülkem, Batı'da yetişen küçük bilgisayar dehalarından oluşmuş bir kuşağa nasıl yetişecekti? Bütün bir Sovyet şehrinde evinde bilgisayar olan birkaç kişiden biri olarak ben, üç yaşında daha doğru dürüst konuşamayan bir Alman bebeğe yenilmiştim! Peki, ya satranç uygulamaları? Ya satranç incelemelerimizi de PC'lerimizi mektup yazmak ve kayıt dosyalamak için kullandığımız gibi geliştirebilirsek? Bu çok güçlü bir silah olurdu ve elde edecek son kişi olmamalıydım.

220

Ama bu dersten öğrendiklerimi kullanmak için ilk fırsatım satrançla ilgili değildi. Bilgisayar şirketi Atari ile bir sponsorluk anlaşması imzaladığımda, ödeme olarak makinelerinden yüzden fazlasını alıp, Moskova'da, tüm Sovyetler Birliği'nde türünün ilk örneği olan bir gençlik kulübüne getirdim. Tommy ve minik parmaklı diğer Batılılar dünyayı ele geçirirken, biz Taş Devrinde kalamazdık.

Ayrıca, Frederic ile diğer bir konuya daha değinme fırsatı bulmuştum; bir ev bilgisayarı, nasıl bir satranç aracına çevrilebilirdi? Sohbetimiz, şimdi Frederic'in Hamburg'da kurduğu ChessBase adlı şirketin aynı isimle ürettiği ve şimdi profesyonel satrançla birlikte anılan bir isim haline gelen programın yaratımına kapı açtı. ChessBase, yenilikle kucaklaşmanın, trendlere ve olasılıklara karşı uyanık olmanın bir sonucuydu. (Bu arada, Martin ve Tommy şimdiye dek dünyayı ele geçi-rememiş olmakla birlikte, ikisi de bilgisayar tasarım ve programlama işlerinde başarılı uzmanlar oldular.)

Kasparov Deep Blue'ya Karşı

1996 ve 1997 yıllarında IBM'in süper bilgisayarı Deep Blue'ya karşı oynadığım altı oyunluk iki maç, tüm dünyada o zamana dek bir satranç maçı için en fazla dikkati çekti. 1997 yılındaki resmi Web sitesinde oynanan rövanş, Atlanta Olimpiyat Oyunları'ndakine benzer bir Internet trafiği yarattı. Newsweek, BEYNİN SON DİRENİŞİ başlıklı bir yazı yayınladı ve daha bir sürü yazı

221

yayınlandı. Deep Blue gerçekten de yapay zeka mıydı? Ben insanlığın savunucusu muydum? Her şey sona erdiğinde, insanlar benim Philadelphia'daki ilk maçtaki galibiyetimden, bir yıl sonra New York'taki maçta yenilmemden ve I B M'in üçüncü bir maçın oynanmasını reddetmesinden söz ediyorlardı.

Olayların nasıl geliştiğini tam olarak hatırlamayanlar için, burada kısa bir özet sunayım. 1996 yılında Phi-ladelphia'da Deep Blue'ya karşı oynadığım maç o kadar çok ilgi çektiikten sonra, I B M, Mayıs 1997'de Manhat-tan'da oynanacak altı oyunluk rövanş için bütün gücünü kullandı. 1996 yılındaki maçta, ilk oyunda yenilmiştim ama o uyan çağrısından sonra kendimi oyuna vermiş ve üç oyun

kazanıp, bilgisayarı 4-2'lik bir skorla kolayca yenmiştim. Rövanşta, I B M Deep Blue'nun iki kat daha hızlı ve çok daha akıllı olduğunu iddia ediyordu. Değerlendirme fonksiyonunu geliştirmek için insan büyük üstatlar tutup, gün boyunca bilgisayara satranç oynamayı "öğretmeleri" sağlanmıştı. Rövanşın ilk oyunu için basının gösterdiği ilgi, bir dünya şampiyonasındakinden fazlaydı. Üç yüzden fazla muhabir toplanmıştı ve beş yüz kişilik bir salonda, tüm koltuklar 25 dolardan satılmıştı. Elbette ki çok gergindim. İnsan olarak, silikondan yaratılmış rakibimin aksine, bu kadar dikkat dağıtıcı şeye karşı kayıtsız kalmam mümkün değildi. Ama beyazlarla oynadığım ilk oyunu kazandım. İkinci oyun ise maçın ve insan-maki-ne karşılaşmasının akışını değiştirdi. Bilgisayarlardan söz ederken, uzun vadeli planlar yapamadıklarına değinmiştim. Her hamleyi sırayla

222

inceleyerek doğrusal bir şekilde varyasyonları hesaplayabilir, bu şekilde çok derinlere inebilirler. Deep Blue saniyede 200 milyon hamleyi hesaplasa bile, yetkin stratejik satranç oynayabilmesi için çok ileriye görmesi gerekiyordu. Arada bir hiçbir güçlü insan oyuncunun düşünmeyeceği gülünç hamleler yaptığı oluyordu ve birinci oyundaki yenilgisinde de bunu yapmıştı. Ama ikinci oyun çok farklıydı. Makine en az Karpov kadar ince oynuyordu; özellikle de karşı saldırı şansı kazanmayı umduğum önemli anlarda! Hareketlilik için malzemeden feda ediyordum ama bir makineden beklenmeyecek şekilde, Deep Blue malzemeyi almaya yanaşmıyordu! Bunun yerine, umutlarımı suya düşüren önleyici bir hamle oynuyordu ve o zamana kadar bunu yapan bir makine çıkmamıştı. Kısa vadeli avantaj kazanmak yerine, yavaş yavaş ama emin bir şekilde ilerliyordu. Kaybeden pozisyonda olduğumu anlayarak ve makinenin tanrısal tarzda oyunu karşısında şaşkına dönerek pes ettim. Çok geçmeden, daha da büyük bir şok yaşadım. İkinci oyunun son pozisyonunun benim için bir yenilgiyi temsil etmediğini anlamıştım. O son hamlede bilgisayar hata yapmıştı ve berabere kalacakken pes etmiştim! Bu, nakavt olduktan sonra mideme bir de tekme yemeye benziyordu. Bana yarım bıraktığım oyunun devamı gösterildiğinde, karşımda insan olsa asla bırakmayacağımı fark ettim. Ama oyun sırasında makinenin böyle bir hata yapacağını düşünememişim ve pozisyonumun umutsuz olduğuna inanmıştım. Kendimi psikolojik açıdan yıpratmıştım. Çok geçmeden, öfkemin ve utancımın yerini şüphe aldı. Deep Blue nasıl olur da bu

223

kadar muhteşem oynadıktan sonra bir bilgisayar için son derece ilkel bir hata yapardı? Zihnimde, I B M'in kazanmak için ne kadar ileri gidebileceği konusunda düşünceler dolaşmaya başladı. I B M'in deyişiyle milyarlarca dolarlık "bedava reklam" için, önemli bir anda makineye biraz insan yardımı sağlamaya değmez miydi? Her zaman için kafasından geçeni söyleyen biri olarak, üçüncü oyundan sonraki basın konferansında bu düşüncemi açıkladım. Ardından gelen tantananın sadece gerginliği artıracağını ve rakibimi hiçbir şekilde etkilemeyeceğini tahmin etmeliydim. Dördüncü oyunda açık bir galibiyeti kaçırdım ve o zamana kadar artık tükenmiş ve şaşırılmış durumdaydım. Deep Blue gerçekten bu kadar güçlü müydü, yoksa bir şeyler mi dönüyordu? Beşinci oyunda, yine önemli galibiyet şanslarını kaçırdım ve oyun bir galibiyet, üç beraberlikle sona erdi. Altıncı oyunda sonucun belirlenmesi için her şey hazırды ama şimdi geri dönüp bakınca, kaderimin çoktan yazılmış olduğunu görüyorum. Kariyerimin en kötü oyununda pes etmem ve maçı kaybetmem için on dokuz hamle yetti. O noktada artık kesinlikle satranç oynayabilecek durumda değildim ve daha açılışta çok kötü bir hata yapmıştım. Birkaç önemsiz hamleden sonra maç sona erdi. Performansımdan ve o gizemli ikinci oyundaki yenilgimden utanıyordum. O son maçıktan sonra daha da kötüsü, I B M'in bilim ve satranç çevrelerine indirdiği ağır darbe, Deep Blue projesini hemen kapamasıydı. Yarım asır boyunca, satranç insan zihninin ve makinenin, hesaplamaya karşı sezgilerin

224

karşılaştırılmasında eşsiz bir alan olmuştu. Bugüne kadar, basına yansıyan sadece milyonlarca dolarlık bir makineye karşı oynadığım altı oyun oldu. Sanki Aya gitmiş ve resim çekmeden dönmüş gibiydiler.

I B M'in Deep Blue projesini aceleyle bir kenara atmasının yarattığı trajedi, maç sırasındaki sorguya açık tavırlarını da gölgede bıraktı. I B M, 1997 yılındaki rövanşta masadaki tek rakibim değil, aynı zamanda da karşılaşmanın organizatörüydü. Tavırlarında öylesine bir düşmanlık, perde arkasında neler döndüğüyle ilgili o kadar çok cevaplanmamış soru vardı ki komplo teorileri üretmemek zordu. Hile yapıldığıyla ilgili herhangi bir kanıtım yok ama yaratımlarını ortadan kaldırma kararları sayesinde, çok fazla şey kanıtlama zorunluluğu da duymadılar. Bana da hayatımın sonuna kadar şüphe içinde yaşamak kaldı.

Ağır bir yenilgi aldığımıza karar verilmeden önce, açıklamak istediğim bazı şeyler var. Yenilmekten nefret ederim; özellikle de neden yenildiğimi anlamamışsam. Bugün o altı oyunu analiz ettiğimizde, bütün olarak Deep Blue'nun bugünün PC programlarından bile geri kaldığını görüyoruz. Sadece birkaç önemli anda I B M bilgisayarını çok ince hamleler yaptı; bunlar, birinci oyunda yenilen ve ikinci oyunun sonunda o basit hatayı yapan aynı makineden gelen hamlelerdi. Hazırlığın önemini tartışmıştık ve bu, insan-makine destanının bu ünlü kısmının eksik kalmış doğasında başka bir örnekti. Maça başlarken, Deep Blue benim için tam bir muammaydı; tam anlamıyla kapalı bir kutuydu. Ama onlar benim bütün oyunlarımı inceleyebilirlerdi

225

incelemişlerdi - ve Deep Blue'yu bu avantajı kullanacak şekilde programlayabilirlerdi.

Karşılaşmanın kapalı yapısı, insan katılımını mümkün kılıyordu ama Enron öncesi bir çağda, dev bir şirketin reklam çekmek ve hisse senetlerinde muazzam bir yükseliş sağlamak için hile yapabileceği düşüncesi paranoyakça gelebilirdi. Geride kalan bu olumsuz duygulara rağmen, maçın halktan bu kadar ilgi görmesi beni gerçekten şaşırtmıştı. Maceraya devam etmek istediğimi biliyordum ama gelecekte ortamın daha açık ve bilimsel olması gerekiyordu.

Yenemiyorsan, Onlara Katıl!

I B M Deep Blue projesini durdurduğunda, satranç oyu nunu tanıtmak için bilgisayar teknolojisini kullanmanın yeni yollarını bulma hevesim kaybolmadı. 1998 yılında, insanların makinelere karşı değil, makineler aracılığıyla karşılaşmasına odaklanmış yeni bir deneye başladım.

Büyük üstatlar, satrancı sezgilerini deneyimle birleştirerek, hesaplama ve çalışmayla destekleyerek oynarlar. Bilgisayarlar, satrancı saf hesaplamayla oynarlar; "çalışmaları" açılış hamlelerinden oluşan dev bir veritabanından ibarettir. Şu anda bu yöntemler arasında kabaca bir denge var; en iyi bilgisayarlar, en iyi insanlarla yaklaşık aynı güçte oynayabiliyorlar. Mikro işlemciler hızlandıkça, insanlar da bilgisayar oyunundaki zayıflıkları ortaya çıkarmak için yeni hileler geliştirdiler.

226

Makineler kaçınılmaz bir şekilde kazanmalıdır ama bir insanın en iyi gününde en iyi bilgisayara yenilmesi için daha çok uzun zaman var.

Advanced Chess (İleri Seviyede Satranç) kavramı, insan + bilgisayar işbirliğinin maliyetlerini ve yararlarını gösteriyor. Bu oyunu, nefes kesici bir sorunun cevabı olarak geliştirdim: İnsan sezgileri ve bilgisayar hesaplamaları birleşirse, satranç tahtasında neler yapılabilir? Yenilmez bir Santor'a mı, yoksa Frankenstein'in kontrolsüz canavarına mı dönüşürler? Haziran 1998'de iki büyük üstat (Veselin Topalov ve ben), yanlarında iki güçlü bilgisayarla, türünün ilk örneği olacak bir maçta karşılaştı.

Bu sıra dışı formata hazır olmama rağmen, altı oyunluk maçımız tuhaf deneyimlerle doluydu. Hepimiz analizlerimizde ve antrenmanlarımızda bilgisayar kullandığımızdan, ne yapabileceklerini ve zayıflıklarının neler olduğunu biliriz. Ama oyun sırasında yanımızda bir bilgisayar olması, heyecan verici olduğu kadar rahatsız ediciydi de. Bir anda birkaç milyon oyundan oluşan bir

veritabamna ulaşabilmek, açılıştta hafızamızı çok fazla zorlamamız gerekmeyeceği anlamına geliyordu ama ikimiz de aynı veritabamna ulaşabildiğimizden, avantaj bir noktada yeni ve daha önce oynanan her şeyden daha iyi bir hamle yaratmaya geliyordu.

Orta oyunda, bir bilgisayarın varlığı taktiksel bir hata yapmak konusunda endişelenmemek anlamına geliyordu. Normal oyunlarda çok fazla zamanımızı alan derin hesaplamalar yerine, daha derin planlamalara odaklanabilirdik. Yine, ikimiz de bilgisayar kullandığımız

227

için, planlarımızı kontrol etmek ve kimin planının daha etkili olduğunu görmek için bilgisayarı ne kadar iyi kullandığımız da önemliydi. Deep Blue'ya karşı oynarken olduğu gibi, bir hata yaparsam, geri dönüşü yoktu. Makine, yaptığım bir hatayı kendisi de bir hata yaparak başışlamayacaktı. Makinenin becerilerini nasıl en iyi şekilde kullanabileceğimizi bulmak zordu. Bilgisayarın değerlendirmesinin geçerliliğini kontrol etmek konusunda bir yarıştaymış gibi hissediyordum. Görüşünü hemen bildiriyordu ama analizi derinleştikçe, tavsiyesi de değişiyordu. Kendi arabasını çok iyi tanıyan bir Formula 1 yarışçısı gibi, biz de bilgisayar programının çalışma şeklini öğrenmek zorundaydık. Önerceği hamleyi bilgisayarın da oynayacağını düşünerek hiç sorgulamadan izlemek güçlü bir dürtüdür ama tehlikeli bir alışkanlıktır. İnsan + makine formülüne rağmen, Topalov ile oynadığım oyunlar mükemmel olmaktan çok uzaktı ve bunun en önemli nedeni, altında olduğumuz ağır zaman baskısıydı. Sonlara doğru, bir hamlede makineye danışmak için birkaç saniyeden fazla süremiz kalmamıştı. Bu kusuru bir kenara atarsak, sonuçlar ilginçti. Daha bir ay önce, Topalov'u normal bir hızlı satranç maçında 4-0 yenmiştim. Ama bu maçta sonuç 3-3 beraberlik oldu.

Advanced Chess'in ilginç bir yararı, bir oyunda oyuncuların incelediği tüm varyasyonların kaydını tut-masıdır. Bu, oyuncuların oyun boyunca düşüncelerinin bir kaydını oluşturmaktadır; bu, hem online izleyiciler için nefes kesicidir hem de son derece değerli bir eğitim aracıdır. Normal olarak, bir oyun sırasında notlar almak

228

yasaktır ama Advanced Chess'te oyunun oyuncuların zihninde izlediği yolun kesin ve tam bir haritasını yaratabiliriz.

Deney, ilerleyen yıllarda başka oyuncularla Leon'da devam etti ve 2005 yılında Advanced Chess, gerçek kimliğini Internet'te buldu. Playchess.com Web sitesi, herkesin başka oyuncular veya bilgisayarlarla - hangisini isterlerse - rekabet edebileceği "serbest" satranç turnuvaları sunuyordu. Önemli para ödülllerinin etkisine kapılan ve çok sayıda bilgisayarla grup halinde çalışan üstatlar, aynı anda rekabete katıldı.

Başlangıçta sonuçlar tahmin edilebilir şekildedeydi. Makineye karşı insan takımları, en güçlü bilgisayarları bile yeniyordu. Deep Blue gibi donanım tabanlı olan güçlü satranç makinesi Hydra, görece zayıf bir dizüstü bilgisayar kullanan güçlü bir insan için rakip olamazdı. Bir bilgisayarın taktiksel isabetliliğiyle birleşmiş insan stratejik rehberliği yenilmez bir bileşim yaratıyordu.

Ama asıl sürpriz, karşılaşmanın sonunda geldi. Kazanan, toplama bilgisayarıyla bir üstat değil, aynı anda üç bilgisayar kullanan Amerikalı iki amatör oyuncuydu. Bilgisayarlarını derin pozisyonları etkili şekilde değerlendirmek amacıyla kullanma becerileri, üstat rakiplerinin üstün anlayışını geride bırakmıştı. İnsan + makine + üstün işlem, güçlü bir bilgisayardan daha etkiliydi ve düşük işlemcili güçlü bir insan + makine bileşimini yenebiliyordu.

"Serbest" turnuvanın galipleri, çelişen yöntemleri ve güçleri arasında kurdukları muazzam koordinasyondan yararlanmışlardı. Araçlarını - insan ve makine -

229

anlıyorlardı ve onlardan en iyi sonuçları nasıl alabileceklerini bulmuşlardı. Bir spor koçu, farklı becerilere sahip bireylerin güçlü bir takım oluşturduğunu

söyleyebilirdi. Bir ordu kumandanı, iyi koordine edilmiş bir gücün, sayısal üstünlüğe sahip dağınık bir düşman karşısında neredeyse daima üstün geleceğini vurgulardı. Etkili yönetim yapısı veya montaj hattı olan bir şirket, genellikle daha büyük ama daha hantal bir rakibine oranla daha yüksek kar marjlarına sahiptir. İşlem önemlidir; özellikle de yararları her döngüyle geometrik olarak arttığı için.

Rahatlık Bölgesinin Dışında Kalmak

Uyum içinde çalışan zıt kutuplar: Bu, karar verme becerimizi mükemmelleştirmede bir tema haline geldi. Hesaplama ve değerlendirme; sabır ve fırsatçılık; sezgi ve analiz; tarz ve tarafsızlık. Performans seviyesinde, bu unsurlar yönetim ve vizyonda, strateji ve taktikte, planlama ve tepkide bir araya gelirler. Başarı, bu güçlerin birleşmesinden ve özgün gücün kullanılmasından doğar. Bu kitapta tekrar tekrar gördüğümüz gibi, böylesine bir denge sağlamanın tek yolu, sürekli olarak rahatlık bölgemizin dışında kalmaktır. Geçmişte işinize çok yaradığı için bir beceriye veya tarza aşırı bağlı kalmak kötü bir alışkanlıktır. Topalov ve benim ilk Advanced Chess oyunumuzda yaptığımız gibi dengenizi bozmak daha iyidir. O maçtan aldığım derslerden birini neredeyse her gün düşünüyorum: Kesinlikle bir şey

230

öğrendiğiniz bir zaman, gergin ve hevesli bir şekilde yeni bir şey denediğiniz zamandır; hatta sadece sıradan bir sorunu yeni bir şekilde çözmeye çalışmak olsa bile. Rutinlerinize ne kadar derinden bağlı olduğunuzu görmek istiyorsanız, dişlerinizi sol elinizle fırçalamayı veya pantolonunuzu önce sol bacağınızla giymeyi deneyin. Zihinsel rutinlerimiz de bundan farklı değildir; sonuçları ise daha güçlüdür.

Oyunumuzda en zayıf noktayla yüzleşmek ve onu daha iyi anlamak için incelemek, gelişmenin en hızlı ve en iyi yoludur. Evrensel bir oyuncu olmak için çalışmak - saldırmanın yanı sıra savunabilecek ve her türlü pozisyonda kendini evinde gibi hissedecek her zaman çabuk ve somut sonuçlar getirmeyebilir; özellikle de uzman bir alanda çalışıyorsanız. Ama kendi deneyimlerime göre, evrensel bir tarz yaratmak için çalışmanın, bütün tekneleri kaldıran bir dalga yarattığını söyleyebilirim. Bir alanda deneyim kazanmak, bütün becerileri- [mizi beklenmedik ve genellikle açıklanamaz şekillerde geliştirir.

Anatoly Karpov beni daha pozisyonsal, daha stratejik bir oyuncu olmaya zorladığı için, bu konuda şanslıydım. Benim için yüz ya da boğul durumuydu: Ya tarzımı ve anlayışımı genişletecektim ya da onu yenemeyecektim. Durum çoğu insan için bu kadar net olmayabilir. Günlük yaşamınızı alışkanlıklarınızı değiştirmeden sürdürürüz ve başımıza korkunç bir şey gelmez. Asıl sorun, muhtemelen başımıza hiçbir şey gelmemesi-dir; iyi şeyler de dahil. Zorluklardan başarılı bir şekilde kaçınmak, gurur duyulacak bir başarı değildir.

231

Beşinci sınıftayken, okulun benim için temsil ettiği en büyük gizem, resimdi. Bana o kültür bir bilim gibi geliyordu; sadece yapamıyordum ve bugün bile hâlâ çok kötüyümdür. Diğer derslerimde olduğu gibi resme de çalışmak yerine, resim ödevlerimi yapması için annemi ikna ediyor ve bunun akıllıca olduğunu düşünüyordum. Annem resimde oldukça iyiydi; hatta o kadar iyi ki bir ağaç dalına konmuş kuş resmiyle öğretmenimin dikkatini çekmişti. Benim öyle bir resim yapabilmem mümkün değildi. Öğretmenim bana bir resim yarışmasına katılmayı düşünüp düşünmeyeceğimi sordu; orada evde değil, hakemlerin önünde çizecektim. Bunun hikayenin sonu olduğunu düşünüyorsanız, o zaman bile ne kadar gururlu ve rekabetçi olduğumu anlamamışsınız demektir.

İtiraf etmek yerine, sonraki birkaç haftayı evde çalışarak, annemin çizdiği kuş resminin aynısını çizmeye uğraşarak geçirdim. Kimyasal bir formülü ezberler gibi çizgi çizgi yeniden yaptım. Zaman içinde, kuşun oldukça iyi bir kopyasını çıkarabildim. Yarışma sırasında bir hayli ter dökerek, annemin yaptığı ilk resmin neredeyse aynısını yaptım. Ama hayatımda çizebildiğim ve çizebileceğim tek resmin o kuş olduğundan da eminim.

Elbette ki şimdi resim ödevlerimi kendim yapmış ve gerekli beceriyi geliştirip kazanmış olmayı diliyorum, Ama kendim resim çizemesem bile, deneyimin sağladığı

dersi aldım. Rahatlık bölgemden çıkmış ve yapabileceğimi düşündüğüm şeylerin sınırlarını biraz zorlamıştım. Üstelik, pek kötü bir kuş da değildi. Uzun zamandır beynin sol ve sağ yarılarına ait faali yetlerle ilgili konuşuluyor; hatta sol beyin veya sağ beyin

232

odaklı insanlardan söz ediliyor. Ama yaratıcı tarafımıza dalmanın ve zihinlerimizi sanatsal konuların peşinden koşturmanın, sorun çözümü yöntemlerimizde ne kadar etkili olabileceğini anlamak için beyin uzmanı olmaya gerek yok.

Büyük fizikçi Richard Feynman, sınırlarını zorlayan ve belli bir alandaki başarılarıyla tanınmak istemeyen bir adamın ilham verici örneğini sunuyor. Robert Op-penheimer, atom bombasının ortaya çıkmasını sağlayan Manhattan Projesi'nin başındayken, Feynman'ı "buradaki en parlak genç fizikçi" diye tanımlamıştı. Ama aynı zamanda en büyük sorun yaratıcıydı. Her şeyi bir zorluk, çözülmesi gereken bir bulmaca olarak görüyordu. Feynman, sadece yapabileceğini görmek için Los Alamos'taki gizli ofislerin kilitlerini açmaktan zevk alıyordu. Ciddi bir amatör ressam ve müzisyen olmuş, Brezilya karnavallarında davul çalmıştı.

Feynman'm özgür ruhunun ve oyuncu zihninin, bilimsel çalışması için bir engel değil, bir destek oluşturduğundan eminim. Popüler kitaplarında, bilimin canlı bir konu olduğu, sadece bir dizi formüllerden oluşmadığı konusunda ısrar etmişti. Teknikleri birleştirmekte ve zor bir sorunu çözülmesi daha kolay karşılaştırmalı bir soruna dönüştürmekte ustalaşmıştı. Bu beceri, hayatının her alanında yeni fikirlere kendini açık tutma eğilimiyle doğrudan ilgiliydi. Bugün toplumumuz uzmanlaşmaya ve odaklanmaya büyük vurgu yapıyor. Öğrenciler eskiden üniversiteye ufuklarını genişletmek için giderlerdi; şimdilerde çoğunlukla mesleki bir deneyim haline geldi. Artık

233

öğrenciler, üniversiteleri kendilerini patronlara daha çekici gösterecek tek bir beceriyi geliştirmek için kullanıyor lar. Yaptığımız şeyde iyi olmaya o kadar çaba ve zaman harcıyoruz ki yaptığımız şeyde daha iyi olmanın, başka - hem de hiç ilgisiz - şeylerde daha iyi olmakla başarılabilceğini göremiyoruz. Daha iyi bir ressam olmanın beni daha güçlü bir satranç oyuncusu yapabileceğini veya klasik müzik dinlemenin sizi daha etkili bir yönetici yapabileceğini söylemek, kulağa tuhaf gelebilir. Ama bu, bir davulcu olmanın kendisini daha iyi bir bilim adamı yaptığını söylerken Feynman'ın anlatmak istediği şeydi. Kendimizi sürekli olarak yeni şeylerle zorladığımızda - öncelikli hedeflerimizle ilgisi yokmuş gibi görünse bile - bizi her şekilde daha etkili kılacak bilinçsel ve duygusal "kasları mızı" geliştiririz. Kalabalık önünde konuşmaktan, bir dergiye şiirimizi göndermekten veya yeni bir dil öğrenmekten korkuyorsak ve bu korkumuzu yenebilirsek, hayatımızın her alanında güven duygumuz artacaktır. Yaptığınız şeyin sizi meraklı bir insan olmaktan uzaklaştırmasına izin vermeyin. En büyük gücünüz, kalıpları, yöntemleri ve bilgileri hazmetme ve sentezleme becerinizdir. Çok fazla odaklanarak bu beceriyi kasıtlı bir şekilde engellemek, sadece bir suç değil, aynı zamanda da az ödüllendirici bir eğilimdir. Yıllar boyunca bilgisayarlarla sürdürdüğüm ilişkim çekişmeli oldu ama düşünce tarzım üzerinde önemli etkileri olduğunu kabul ediyorum. Gerek onlara karşı oynamak ve gerekse onları analiz aracı olarak kullanmak, karar verme sürecimdeki kusurları görmemi sağladı;

234

Her araçta olduğu gibi, bilgisayarlar da uzanımımızı genişletir ve eski sorunları çözmek için yeni yöntemler verir. Aynı zamanda, bize tamamen yeni sorunlar da getirirler ama bu, kılık değiştirmiş bir nimet olabilir. Yeni sorunları çözmek, birey ve toplum olarak bizi ileri götüren şeydir, bu yüzden geri durmayın.

235

SEZGİLER

Anladığımızdan Daha Fazlasını Biliriz

Agatha Christie, sezgiyle ilgili şöyle demişti: "Ona aldırılmazlık edemezsiniz; onu açıklayamazsınız." Ama ne kadar önemli olduğunu anlamak ve kendimizinkini azami potansiyeline nasıl çıkaracağımızı öğrenmek için basmakalıp bir açıklamaya ihtiyacımız yoktur.

Psikologların ve nörologların çabalarına rağmen, insan düşüncesi hâlâ en iyi şekliyle, metaforlarla, şiirle ve tam olarak anlayamadığımız şeyleri ifade etmek için kullandığımız diğer yazınsal araçlarla tanımlanmaktadır. Bir şair olmadığımızdan, adına yönetici beyin idaresi diyebileceğimiz şeyi anlamak konusunda daha pratik bir yaklaşıma odaklanacağım.

Freud'a aldırmayan ve beyin taramalarının icadın dan uzun zaman önce yazan Aldous Huxley, şöyle demişti: "Deneyim, bir duyarlılık ve sezgi, önemli şeyleri görme

. 236

ve duyma, doğru anlara dikkatini verme, anlama ve koordinasyon meselesidir. Deneyim, kişinin başına gelenler değildir; kişinin başına gelenlerle ne yaptığıdır."

Bu kitap şimdiye kadar hep eyleme geçmekle ilgili oldu; kendi gelişimimizde aktif bir rol almak ve odaklanmakla ilgili. Gerçek şu ki bir yere oturup, bilgeliğin kendiliğinden gelişmesini bekleyemeyiz. İnsanın kendi hatalarından ders almasının önemine değinmişim ama aslında, bu neredeyse pasif bir eylemdir; en azından, size yeni ve sıra dışı şeyler öğretecek yeni deneyimler aramakla karşılaştırıldığında. Hatalarımızdan ders almak, kendimizden bekleyebileceğimiz şeylerin en azıdır. Daha fazlasını almak için, istemeli ve aramalıyız.

Sezgi, her şeyin birleştiği noktadır: Deneyimimizin, bilgimizin, daha fazlasını bilme ve yapma isteğimizin ayrılmaz parçasıdır. Yaygın inancın aksine, bence çok az pratik bilgiye sahip olduğumuz bir alanda sezgi kıvılcımını gerçekten deneyimleyemeyiz. İlk kez satranç Oynayan biri, belli bir taşı duygularına dayanarak doğru yönde hareket ettirdiğinde, muhtemelen sezgilerine değil, şansına dayanıyordur. Ama bilgili bir oyuncu, yüzlerce varyasyonu taramadan en iyi hamleyi öylece zihninde buluyorsa, işte bu sezginin gücüdür. En belirsiz sezgiler bile somut bir şeye dayanır; bir bilgiye. Hatta bu bilgi bilinçli zihnimizin çok derinlerine gömülmüş bile olabilir. Yeni bir iş arkadaşıyla ilgili olumlu bir iz-lenim, başka birinin sesinin, yüzünün veya adının bilinçaltımızdaki kaydından kaynaklanıyor olabilir. Onu açıklayamamamız veya anlayamamamız, bu kayıtlı bilgi gücünün var olmadığı anlamına gelmez.

237

İnsan sezgilerinin karmaşıklığını tartışmak, bana bir zamanlar İspanyol kraliyet hanedanının lideri olan Sabino Fernandez Campo'nun özetlediği bir ikilemi hatırlatıyor: "Size söyleyebileceğim şey ilginç değil ve ilginç olanı size söyleyemem." Dolayısıyla, teoriye dayanmak yerine, en iyisi sizi sezgilerinize ve içgüdülerinize daha fazla inanmaya ikna etmek için somut örneklerden yararlanmam olacak. Bu, hiçbir analiz veya araçla ölçemeyeceğimiz temel unsurdur ve inanıyorum ki bütün şeylerde başarının özünde yatmaktadır: Sezginin gücü ve onu bir üstat gibi kullanma becerisi.

Analize Karşı Sezgi

Kendimden önce gelen dünya şampiyonlarıyla ilgili bir dizi kısa gazete makalesi yazdıktan sonra, oyunun onyıllar boyunca nasıl değiştiğini ve en büyük üstatlar tarafından nasıl daha fazla geliştirildiğini derinlemesine analiz etme fikri, bende saplantı haline geldi. En büyük ve en etkili oyunların dikkatli analizleri sayesinde, satrancın kendisinin bir biyografisini yazmayı düşünüyordum. Son üç yıldır hayatımın büyük bölümünü kaplayan bu proje, My Great Predecessors adlı bir kitap serisi oldu. Bu seri üzerinde çalışırken, dünya şampiyonlarının başarılarını daha derinlemesine incelemekle kalmadım, aynı zamanda satranç oyununun insan zihnine kazandırdığı niteliklere de daha fazla hayran oldum. Profesyonel satranç turnuvaları kadar duyularımızı tüketen çok az faaliyet vardır. Hafıza aşırı kullanılır, hızlı

hesaplama esastır, her hamle önemlidir ve bir maç, bütün dünyanın gözü önünde saat saat, günbegün sürer. Bu, zihinsel ve fiziksel çöküş için ideal senaryodur. Bu yüzden, dünya şampiyonu atalarımın oyunlarını analiz etmeye başladığımda, biraz bağışlayıcı olmaya hazırdım. Analizimde değil, onların hatalarına karşı tutumumda. Sonuçta ben yirmi birinci yüzyılda, parmaklarımın ucunda hızı gigahertzlerle ölçülen devlerin omuzlarında yaşıyordum. Bu avantajlarla, atalarımı çok sert yargılamamalıyım. Hatta ben de bundan yıllar sonra rekabetin ateşinde yaptığım bazı hataların bağışlanmasını diliyorum.

Projenin önemli bir parçası, bu oyunlar üzerine daha önce yapılmış tüm analizleri toparlamaktır; özellikle de oyuncuların kendileri ve çağdaşları tarafından yayınlanmış olan analizler. Çalışmanın öncelikli amacı, oyunun nasıl geliştiğini ve evrim geçirdiğini göstermekti.

Kendi çalışma ortamının sakinliğinde, taşlarını oynatmak için sınırsız zamana sahip bir şekilde çalışan analistin, oyuncuların kendilerinden çok daha kolay bir işi olduğu düşünülebilir. Ama bilgisayar çağından önce (kabaca 1995'ten önce) yaşamış diğer seçkin oyuncuların dergi ve gazete köşelerinde oyunlarla ilgili yazdıkları yazıları bulduğumda, açıklamalarında oyuncuların kendilerinden daha fazla hata yapmış olduğunu görmek beni şaşırttı. Oyuncuların kendileri bile kendi oyunlarının analizini yayınladıklarında, sık sık oyun sırasında olduklarından daha dar bir açıdan bakıyorlardı.

İşte, bir uzman sürüsünün, onyıllar boyunca insan sezgisinin önemli anlarda üstün geldiğini nasıl göremediklerine güzel bir örnek.

239

1894 yılında elli yedi yaşındaki Wilhelm Steinitz ve genç Alman rakibi, yirmi beş yaşındaki Emanuel Las-ker arasındaki dünya şampiyonluğu maçının yedinci oyunu, önemli bir dönüm noktasıydı. Oyuncular ilk dört oyunda ikişer galibiyet almış, sonraki iki oyunda berabere kalmışlardı. Sonra, dönemin yorumcularının şanslı sayı yedi olarak tahmin ettikleri oyun geldi. Ama oyunculardan hangisinin şanslı olduğu, bugüne kadar anlaşılamamış olabilir.

Lasker, beyaz taşlarla oyunun başında yanlış oynamıştı ve Steinitz fırsatları öyle iyi değerlendirmişti ki yirminci hamlede duman yatışırken, elinde fazladan bir çift piyon vardı. Bugün bir üstat böyle bir pozisyonda pes ederse, izleyici arasında pek de fazla şaşkınlık yaratmaz. Ama oyun yaklaşık bir asır önce oynanmıştı ve elbette ki Lasker'in kaybedecek bir şeyi yoktu. En azından, bir sonraki karşılaşma için yaşlı rakibini yorabilirdi. Satranç tahtasında kurnaz bir psikolog olan Lasker, muhtemelen baskıya devam etme yönündeki kararının barındırdığı cesaretin, dogmatik ihtiyarı rahatsız edeceğini umuyordu.

O dönemde oyunla ilgili yapılan analizlerin çoğu şöyleydi: Siyah taşlarla oynayan Steinitz, kesinlikle kazanan pozisyondaydı. Lasker, siyah şaha karşı umutsuz bir saldırı başlatmış ve bir taşını feda etmişti. Hâlâ kazanmakta olan ama bir ölçüde baskı altına giren Steinitz, oyunu kaybetmesine neden olan korkunç bir hata yaptı. Bu gafın şoku Steinitz'i öylesine kötü etkiledi ki sonraki dört oyunda peş peşe yenildi ve dünya şampiyonluğu unvanını kaybetti. En azından, kayıtlara geçen hikaye buydu.

240

Ama oyuna başka bir açıdan da bakılabilir: Steinitz kazanan pozisyondaydı ama birkaç hata yaptı ve bu hatalar, Lasker'in riskli ama zekice bir saldırı başlatmasını ve durumu daha da karıştırmasını sağladı. Lasker'in daha sonraki oyunu ve bir taşını feda etmesi, siyah için birçok pratik sorun yaratıyordu. Sürekli baskı altında, Steinitz doğru savunma yapamadı ve yenildi. Steinitz'in son hatası, zaten kaybetmekte olduğu bir pozisyonda geldi. Yüzeysel şekilde basit ve kazanan pozisyonuna rağmen yenilmiş olmanın indirdiği psikolojik darbe, Steinitz'i sersemletmişti ve maçta toparlanmayı başaramıyordu. Yenilgi, özgüveninden fazlasını sarsmıştı. Steinitz'in inandığı mantıklı ve güçlü satranç prensipleri, görünüme bakılırsa kendisine ihanet etmişti. Kazandığından emindi ve felsefesine uygun olarak oynamıştı ama yenilmişti.

Sonuç her iki şekilde de aynı olabilir ama iki hikaye arasında çok büyük farklar var. Steinitz gibi deneyimli bir üstat, sonucu ne kadar ağır olursa olsun, sadece bir hatayla böylesine hasar görmezdi. Bütün satranç oyuncular, "satranç körlüğünün her an herkese olabileceğini bilir. Steinitz'i asıl sarsan şey, hata yapmamış olmasıydı! Genç Lasker'in enerjik tarzı, oyunu onun hakimiyetinden çekip alıvermişti. Oyunun akışına bakarak, Lasker'in sonuna kadar bütün varyasyonları görmediğini ama görmesinin de gerekmediğini söyleyebiliriz. Sezgileri ona pratik şansının yüksek olduğunu söylemişti. Lasker'in oyun sırasında sezdiği şey, bu kadar çok güçlü oyuncunun analizlerinde nasıl olup da gözden kaçmıştı? Daha sonraki gözlemlerinde, Lasker'in

241

kendisi bile resmi hikayeyi değiştirmemişti ama sezgileri onu doğru bir şekilde yönlendirmişti. Görünüşe bakılırsa, bir asır sonra bile, bu hiç de sıra dışı bir durum değil; hem kendi oyunlarımda hem de başkalarının oyunlarının analizlerinde. Başlangıç olarak, bir analistin rahat ortamında otururken oyundaki konsantrasyon seviyesine ulaşması mümkün değildir. Analiz sırasında taşları oynatma konusundaki özgürlüğümüz, bizi zihnimiz yerine gözlerimizi kullanmaya teşvik eden bir koltuk değneği olabilir. Tahtanın başında otururken, bütün gücümüzle odaklanmaktan başka çaremiz yoktur. Bu efsanevi isimler, kariyerlerinin en önemli anlarında en iyi hamleleri bulmak için tekrar tekrar sezgilerine güvenmişlerdir. Rekabetin baskısı, onları daha derinlere zorlamıştır. Daha sonraları gelip becerilerini ve bilgilerini hamlelerin analizine uygulayanlar, aynı baskı altında değillerdir. Duyularımızdan bazıları kapalıdır ve bu açıdan, kabartmalı harflerle okuyan körlere benzeriz: Önümüzde olan bilgiyi algılarız - parmak uçlarımızla ama tamamen anlayamayız. Normalde avantaj olarak düşündüğümüz şeyler üzerinde düşünmek ve analiz yapmak için daha fazla zamanımız, kullanacağımız daha fazla bilgimiz olduğunda - daha da önemli olan bir şeye kısa devre yaptırır: Sezgilerimize!

Ne Kadar Uzun Süre, Yeterince Uzundur?

Bu örnek, sizi güdülerinizi körlemesine izlemeye veya sadece ilk izlenimlere dayanmaya teşvik etmek amacını

242

taşımıyor. Daha önce tekrar tekrar gördüğümüz gibi, sıkı çalışma ve bilgi toplama, başarılı bir müsabık olmak için esastır. Burada göstermek istediğim şey, konsantrasyonun ve sezgilerin gücüdür. Satrançta mükemmelleşmek isteyen insanlar arasında gördüğüm en büyük sorun - iş dünyasında ve genel olarak hayatta da -sezgilerine yeterince güvenmemeleridir. Sık sık bütün bilgiye sahip olmaya çalışırlar ve bu da onları bir sonuca zorlar. Bu durum, onları bir mikroişlemciden farksız hale getirir ve sezgilerinin uyur durumda kalmasına neden olur.

Her şeyin bir bedeli vardır. Kendinizi yeni şekillerde zorlamak, kaçınılmaz bir şekilde birkaç hataya yol açar. Bazen sezgileriniz tek bir yönü gösterir ve o yön aslında çıkmaz sokaktır. Dolayısıyla, öğrenmeye, daha az hata yapmaya, daha fazla güven kazanmaya, sezgilerinize daha fazla dayanmaya başlar ve döngüyü devam ettirirsiniz. Herhangi bir şeyi denemenin sonucu ya başarı ya da başarısızlıktır. Başarılı olmak istiyorsanız, başarısızlık riskini göze almanız gerekir.

1990'larda Internet furyası başladığında, neredeyse bütün "eski ekonomi" analistleri için alarm zilleri çaldı. Bu gerçek olamazdı; gelirleri olmayan şirketler, sermaye pazarında milyarlarca dolar edemezdi. Beş yıl sonra, pazarlar çöktükten ve binlerce şirket iflasa sürüklendikten sonra, bu ciddi analistlerin başından beri haklı olduğunu söylemek kolaydı. Sezgilerine güvenmiş, teknoloji pazarının çılgın yüzünden uzak kalmışlardı ama diğer birçokları geleneksel oyun kitabını kapamış, doğruca olayın içine atlamış ve feci şekilde yanmışlardı.

243

Ama muhafazakar felaket habercileri gerçekten haklı mıydı? Elbette ki diğer çocuklar havuza atlarken bunu yapma isteğine direnmek disiplin gerektirir ama bir süre sonra alışkanlığa dönüşür ve hiç atlamazsınız. İyi oynayan bazılarına

hakını vermek gerekir. Keskin sezgileri önce girmelerini ve sonra da ne kadar süre kalmaları gerektiğini söylemiş olabilir. Bütün ünlü felaket hikayeleri arasında - kendi Internet sitesi girişimim de o listede yer alıyor - birçok yatırımcı yanmakta olan binaya daldı, ceplerini Internet altınıyla doldurdu ve bina çökmeden dışarı çıktı. Muhafazakar kesim esaslarda haklıydı ama bu, birkaç kişi tarafından kazanılacak para olmadığı anlamına gelmiyordu.

Bilgiye erişimin sınırsız ama zamanın önemli bir faktör olduğu her disiplinde, güçlü bir sezgisel unsur vardır. Borsa analistleri, hisse senedi çizelgelerinde görsel kalıplar, "fincan" veya "yükselen dalga"lar ararlar; tıpkı satranç oyuncularının şah-mat kalıplarını aradığı gibi. Sezgilerimiz bize sadece ne ve nasıl sorularının cevaplarını değil, aynı zamanda ne zaman sorusunun cevabını da verir. Hamlem üzerinde on saniye, on dakika veya bir saat düşünebilirim. İyi gelişmiş sezgiler, bana daha fazla zaman ve özel dikkat gerektiren kritik bir noktaya geldiğimi söyler. Sezgilerimizi geliştirdikçe, emekten ve zamandan tasarruf etmemizi sağladıklarını görebiliriz; doğru değerlendirme yapmak ve eyleme geçmek için gereken zamanı gerçekten de kısaltırlar. Birinin bize önemli anları bildirmesi gerekir ve bu şey de sezgilerdir.

244

Bir Trende Aldırmamanın Tehlikeleri

Satranç oyuncularının başvurduğu kalıplar, hayatın her alanında önemlidir. Her yeni durumda, karşılaştığımız şeyin bir trend mi, yoksa yeni bir şey mi olduğuna karar vermek zorundayız. Trendleri - terciher başkalarından önce - fark etmek, genellikle sezgilere ve soyut unsurlara bağlıdır. Daha önce de olmuş muydu? Bu kez de aynı şekilde mi gelişecek?

Bir olayın yeni bir trend mi, yoksa eski bir trendin yeni giysiler içindeki hali mi olduğuna karar vermek, politika dünyasında özellikle önemlidir. Her seçim döneminde, basın yarım düzine "yeni paradigma" sunar ama aslında sadece birkaçı gerçekten yeni ve konuyla ilgilidir. Birleşik Devletlerde 2004 başkanlık seçimlerinde, Demokratlar Al Gore'un 2000 yılındaki yenilgisine bakmış ve yanlış adamı seçmişlerdi.

John Edwards'm seçilmesi, Kerry kampanya merkezinde mantıklıydı ama ülkenin seçim haritası açısından bakarsanız, hiç de mantıklı filan değildi. Bush, 2000 seçimlerinde Güneyi hakim olmuştu ve Edwards'm Demokratlar için tek bir Güney eyaletini bile taşıyacağına inanmak için hiçbir neden yoktu. Seçim gününde, Demokratik "maviler" bir kez daha bütün Güney'i kaybettiler; hatta Edwards'ın memleketi olan Kuzey Carolina'da bile, tıpkı Gore'un 2000 yılında yaşadığı gibi on üç puanla kaybettiler. Hasara daha da fazla hakaret eklercesine, Demokratlar bunu saygın bir kayıp haline getirmek ve Edwards'm saygınlığını

245

GARRY KASPAROV

kurtarmak adına, Kuzey Carolina'da büyük miktarda para harcamışlardı. Demokratlar, Gore'un Güney'deki kaybının bir yanlışlık olduğuna inanmak istemişlerdi. "Malzeme, zaman, kalite" analizi yaparak bakarsak, bu onları bir felakete sürüklemişti. Finansal kaynakları kötü kullandıkları, bir trendi yeterince çabuk tanıyamadıkları ve savaş alanındaki kötü tercihleri için cezalandırılmışlardı. 2000 yılında bütün Güney'i neden kaybettiklerini doğru şekilde yorumlayabilselerdi, Edwards yerine Dick Gephardt'ı seçebilirlerdi. Orta Batılı adayın eklenmesi, Iowa ve Missouri'nin de etkilenmesini ve on sekiz seçim oyunun kırmızıdan maviye dönmesini sağlayabilirdi. Böylece, Kerry, Ohio'nun kaybedilmesine rağmen Bush'a karşı 269-268 bir zafer kazanırdı.

Gore'un 2000 yılında yakın bir şekilde ıskalaması, Kerry kampanyasını 2004'te de temelde bir şeyin değişmediğine inandırmıştı. Bir açıdan haklıydılar. 2004 seçim haritasındaki tek değişiklik, Demokratların New Mexico ve Iowa kaybına karşılık New Hampshire'ı almış olmalarıydı. Ama her şeyden öte, Kerry kampanyası bir noktayı gözden kaçırmıştı: Yeni taktiksel avantajlar aramak yerine, 2000'de kaybettikleri savaşta yine aynı şekilde mücadele etmişlerdi. 2000 yılındaki haritaya bakmışlar ve yeni fırsatlar aramak yerine, temsil ettiği trendle savaşmayı seçmişlerdi.

Adil olmak gerekirse, burada asıl nokta, kimsenin bir değişimin trend olup olmadığını iş işten geçene kadar anlamamasıdır. Politika alanında çalışanlara ve pazarlama yöneticilerine, mevcut bilgiyi işlemeleri ve doğ-

246

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

ru tercihleri yapmaları için bir sürü para ödenir. Kaçınılmaz bir şekilde, birinin hatalı olması gerekir. 2006 Birleşik Devletler orta dönem seçimlerinde, örneğin, hem Demokratlar hem de Cumhuriyetçiler her şeylerini Irak'taki savaşa yatırmışlardı. Ama kamuoyu yoklamaları bunun Cumhuriyetçiler ve Bush hükümeti için kötü bir nokta olduğunu göstermişti ama Kari Rove ve diğer stratejistler, Kongre'yi kontrol etmelerine yetecek kadar oyu ellerinde tuttuklarına inanmışlardı. Ama 2004 yılında Cumhuriyetçiler için çok etkili olan sert konuşmalar ve "askerleri destekleyin" söylemleri, 2006'da işe yaramadı. Hatta Bush'u Irak ile ilgili durduran bazı ılımlı Cumhuriyetçiler bile, Cumhuriyetçilerin sadece bir dalga olarak gördükleri savaş karşıtı akımla pozisyonlarından oldular.

Bir anormallikle bir hareket arasındaki farkı görmek, sadece verilerle ve oylarla olmaz, dikkatimizi yeni olaylara odaklamalı ve duyularımızı dört açmalıyız. Bir şeyi yeni kılan nedir? Hangi şekillerde daha önce gördüğümüz bir şeye benzemektedir? Ortam nasıl değişmiştir? Bu sorulara cevap verebilirsek, tek bir kar tanesinin fırtınaya dönüşüp dönüşmeyeceğini bilme şansımız da artar.

247

15. BOLUM

KRİZ NOKTASI

Her şey tek bir ana sıkıştırılmıştır.

Bu, hayatımızı belirler.

- FRANZ KAFKA

Tek Bir An

Hangisi sizi daha çok ürkütür; "Bu sorunu çöz," denmesi mi, yoksa "Bir sorun olup olmadığını bul," denmesi mi? Sorunları çözmek, her şeyden önce bir sorun olup olmadığını bulmaya çalışmaya kıyasla daha basit olabilir. Bir krizle karşılaştığımızda şanslı olduğumuzu söylemek zordur ama en azından ne tür bir eylem gerektiğini bilme lüksüne sahibizdir; harekete geçme zorunluluğumuz vardır. En gerçek beceri ve sezgi testleri, her şey sakın görünürken ve biz ne yapacağımızı bilemezken gelir; daha doğrusu, bir şey yapmamız gerekip gerekmediğini bilmediğimiz zaman.

Çoktan seçmeli bir sınava girmiş olan herkes, en korkulan seçeneğin,

"yukarıdakilerden hiçbirisi" olduğunu

248

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

bilir. Soru aniden açık sonlu hale geçmiştir. Belki de hiç çözüm yoktur, kim bilir? Hesap makinesi gerektirmeyecek şu basit matematik sorusunu çözmeyi deneyin:

$13 \times 63 = ?$

(a) 109

(b) 819

(c) 8,109

Elbette ki bu soru hiç sorun değil. Sadece eleme yöntemiyle bile cevap kolayca bulunabilir. Sezgilerimiz bize hemen bir şey hesaplamak zorunda olmadığımızı söyler. Ama şıklara "(d) yukarıdakilerden hiçbirisi" şeklinde bir madde daha eklersek, yanlış cevapların (a) ve (c) olduğunu görsek bile, hemen işe koyulur ve hesaplama yaparız.

Buna satranç bulmacalarıyla ilgili bölümde daha önce de değinmiştik. Bu bulmacalarda, size bir pozisyon ve şartlar verilir. "Beyazlar üç hamlede nasıl şah-mat yapar," gibi. "Beyazlarla oynayın ve kazanın," daha açık sonludur ama iki durumda da, daha başlamadan önce, bulunması gereken bir şey olduğunu biliriz. Değerlendirme ve uyanık olma ihtiyacıyla rahatlamış bir halde, konuyu beynimizin sorun çözümü bölümüne havale ederiz.

Böyle durumlarda, bu görevleri belirgin bir etkililikle yerine getirebiliriz.

1987 yılında, Frankfurt'ta Atari tarafından düzenlenen özel bir resepsiyona

davet edilmişim. Bütün müdürleri oradaydı ve törenleri organize eden kişi, Alman bölümünün şefi Alwin Stumpf idi.

249

GARRY KASPAROV

Satranç ve bilgisayarların yanı sıra politika da tartıştığımız eğlenceli ve gayri resmi bir geceydi. (Aslında, SSCB'deki değişikliklerin bir sonucu olarak Berlin Du-varı'nın da yaklaşık beş yıl içinde çökeceği tahminimi açıkladığımda, çoğunluğun dostluğunu kazanmışım. Ama "İyi bir satranç oyuncusu," demişti herkes, "ne var ki politika hakkında hiçbir şey bilmiyor!" Ama sonradan anlaşıldığı gibi, tahminimde yanılmamışım.)

Ziyafet sona erdikten sonra, Herr Stumpf mikrofonu eline aldı ve sıra dışı bir şey görmek üzere olduğumuzu söyledi: Televizyonda inamlmaz bir şey yaptığımı görmüştü ve bunu şimdi orada tekrarlamamı istiyordu. İçeri girerken yanından geçtiğimiz ve salonun diğer tarafında kalan uzun bir masayı işaret ettiğinde, neler planladığı konusunda hiçbir fikrim yoktu. Stumpf masanın üzerinde bir düzine satranç tahtası olduğunu, her birinin satranç tarihindeki belli bir pozisyona uygun olarak hazırlandığını açıkladı. Her tahtanın önünde, pozisyonun ait olduğu oyunun tarihinin, yerinin ve oyuncuların isimlerinin yazılı olduğu bir kart kapalı olarak duruyordu. Tahta üzerindeki pozisyona bakarak, her oyunu tanımlamamı istiyorlardı. Stumpf masaya yaklaştı ve beni yanına davet etti. Yerimden kalkmadığımda, yüzünde bir korku ifadesi belirdi; bu küçük sürpriziyle beni aşağıladığından en-dişelenmişti. "İnsan zihnini anlamak konusunda bu kadar ilgi göstermeniz beni onurlandırdı," dedim, "ama yerimden kalkmadığım için lütfen beni bağışlayın." Stumpf umutsuz görünüyordu. Onun bu büyük anım berbat edecektim! Ama sonra, salona girerken elimde

250

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

olmadan tahtaların hepsine baktığımı ve bütün oyunlarla ilgili bilgileri buradan, oturduğum yerden vermek istediğimi söyledim. Böylece, oyunların hepsinin ait olduğu tarihleri, oynandıkları turnuvaları, oynayan oyuncularını ve hatta her birinde bir sonra oynanan hamleyi saydım.

Bu davranışım karşısında konukların ağız hayretten açık kaldı ve şimdi geri dönüp baktığımda, gösteri yapan bir gencin hevesi için kendimi bağışlamaya çalışıyorum. Açıklamadığım ve o an için kendim de anlamadığım bir şey, işi benim için kolaylaştırmış olmalarıydı. Oyun seçiminde değil, çünkü pozisyonların hepsi dünyaca ünlü karşılaşmalardan alınmamıştı. Ama elbette ki her pozisyon, seçtikleri oyunun kritik bir anına aitti. Bu kadar çok nefes kesici ve ünlü pozisyon varken, kendine saygısı olan hiçbir satranç hayranı, unutulmuş bir oyundan önemsiz bir pozisyonu seçmezdi.

Tarihte bilinen bir oyunun kilit anlarından biri ilk pozisyon olduğundan, diğerlerinin de muhtemelen benzer şekilde olacağını bilmek yeterliydi. Pozisyonlar önemsiz veya sıradan görünseydi, biz gelmeden önce katılımcıların kendi aralarında oyun oynadıklarını bile düşünebilirdim. Ama tahtalara baktığımda, pozisyonları değerlendirmem bile gerekmediğini anlamışım; yapmam gereken tek şey, onları hafızamda araştırmaktı.

Elde bir çözüm olduğunu bilmek, çok büyük bir avantajdır; "yukandakilerden hiçbiri" seçeneğinin bulunduğu durumlara benzemez. Belli ölçüde yetkin ve yeterli kaynaklara sahip olan herkes, çözülmesi gereken bir şey olarak sunulduğunda, bir bulmacayı çözebilir. İnce de-

251

GARRY KASPAROV

ğerlendirmeleri atlayıp, doğrudan olası çözümleri bulmaya yönelebiliriz.

Belirsizlik çok daha zordur. Kriz için hemen çözümler aramaya başlamak yerine, sürekli olarak "Bir kriz mi biçimleniyor?" diye sorup dururuz.

Bir Krizi Kriz Olmadan Önce Tespit Etmek

Bir krizi oluşum aşamasında tespit etmek, krizi çözmekten ayrı bir beceridir. (Burada krizi felaketten ayırıyorum; işler korkunç şekilde ters gittiğinde bunu anlamak için güçlü sezgiler veya yüksek seviyede beceriler gerekmez.) 1959 yılında Indianapolis'te yaptığı bir konuşmasında, John F. Kennedy Çince "kriz" anlamına gelen kelimenin iki karakterden oluştuğunu söylemişti; biri tehlike,

diğeri fırsat anlamına geliyordu. Bu gramer açısından doğru olmasa da, yararlı bir kavramı göstermek için unutulmaz ve şiirsel bir yöntemdir. Kelimenin İngilizce tanımının da tanımlayıcı olduğunu keşfettiğimde şaşırmıştım. Yaygın kullanımından, "felaket" gibi bir anlama geldiğini ve başka eşanlamlıları olmadığını düşünebiliriz. Ama aslında kriz {crisis} bir dönüm noktası, riskin yüksek ve sonucun belirsiz olduğu kritik bir an anlamına gelmektedir. Aynı zamanda, dönüşü olmayan bir noktayı da temsil eder. Bu, hem tehlike hem de fırsat demektir ve dolayısıyla, Kennedy'nin konuşması değindiği bağlamda doğrudur.

Asgari başarısızlık riskiyle yüksek başarıya ulaşmak, birçoklarının yöneldiği bir hedeftir; özellikle de modern politik ve ticari ortamda. Hatta ulaşılabilir de;

252

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

eğer iş hayatına atıldığınızda aileden kalan yüklü bir miras gibi, başlangıçtan çok fazla avantajınız varsa. Yol boyunca anaforlarla veya şiddetli dalgalarla karşılaşmadan, tekneimizi sakın ve düzgün akıntılarda götürmek güzel de olabilir; sıkıcı olsa bile. Ama çoğumuz için, krizlerden tamamen uzak durmak - genellikle onları ertelemek veya daha kötüsü, tamamen aldırmamak anlamına gelir - kendi başına büyük bir risk taşır. Bunun yerine, gerçek başarı riski tespit etmeye, değerlendirmeye ve kontrol etmeye dayanır. Bu üç şey arasında, tespit genellikle en önemlisi ve daima en zordur. Önemlidir, çünkü o olmadan, krizle karşılaştığımızda riski kontrol etmek yerine, hayatta kalmak için savaşımamız gerekir. Zordur, çünkü en ince değişikliklere karşı bile uyanık olmayı gerektirir.

Dünya şampiyonu Boris Spassky bir defasında şöyle demişti: "Bir satranç oyuncusunun tarzının en iyi göstergesi, oyunun zirve noktasını tespit edebilme becerisidir." Her seferinde mümkün olan en iyi hamleyi oynamak imkansızdır, çünkü tutarlılık için zaman harcamanız gerekir (veya tersi). Ama önemli anları tespit edebilirsek, en önemli olduğu anlarda en iyi kararlarımızı vermeye çalışabiliriz. Satranç tahtasında yaptığımız hamleler, önem açısından kesinlikle eşit değerde değildir ve tam burada, bu anda, oyunun sonucu bu karara bağlı olabileceği için, sezgilerinizin size fazladan zaman harcamanız gerektiğini söylemesine ihtiyacınız vardır.

İyi ya da kötü tarzın göstergesi olmasının yanı sıra, bu kriz noktalarını tespit edebilmek, bir satranç oyuncusunun genel gücünün de önemli bir işaretidir; karar

253

GARRY KASPAROV

vermek konusunda ne kadar iyi olduğunun da. En büyük oyuncular, önemli unsurları tanıma becerileriyle kendilerini gösterirler. Geçmiş oyunların analizi bunu çok güzel göstermektedir. Lasker'ten belli bir hamlenin oyunun zirve noktası olduğunu bilip bilmediğim" kesin olarak söyleyemeyiz ama oyun tarzım analiz ederek, en iyi hamleleri ne zaman bulduğunu ve ne zaman pek umursamadığım söyleyebiliriz. Genellikle, oyuncuların her hamleye ne kadar zaman harcadığını da bilebiliriz. Kriz/erden Ders Almak

Chateaubriand şöyle yazmıştı: "Kriz anları, insanın içinde yaşam enerjisini iki katına çıkarır." Bunlar, sınırdığımız, becerilerimizi ve duyularımızı geliştirdiğimiz anlardır. Son krizinize ve nasıl başa çıktığınıza şöyle bir dönüp bakın. Hayatınızda yakın zamanda gerçekleşen bir krizi - hatta başarıyla atlattığınız birini - hatırlayamıyorsanız, ya şanssızsınız, ya canınız sıkılmıştır, ya da her ikisi de geçerlidir.

Bazı insanları çatışma arayışında kendilerini ve et-rafındakileri sürekli olarak kırılma noktasına kadar zorlamaları, sadece cesaret gösterisi değildir. Çatışma zamanlan, başka türlü asla yaratılamayacak fırsatların doğmasını sağlayabilir. Bir krizi kışkırtmak, eğer sonuçta hayatta kalmayı planlıyorsanız, mükemmel zamanlama gerektirir. Başka kilit unsurları da yanınıza alabilirsiniz - malzeme ve kalite - ve ortamı yanlış değerlendirerseniz, yine de mahvolabilirsiniz.

254

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

Son Bir Satranç Hikayesi: Seville'deki Kriz

Satranç kariyerime dönüp baktığımda, birkaç taneden fazla kriz noktasını bulup çıkarabiliyorum ama gözüme sadece bir tane Everest Dağı görünüyor. Hayatımın en önemli oyununu kazanmak için kullandığım yöntemleri araştırma hikayemi sizinle paylaşmak istiyorum.

1985 yılında dünya şampiyonluğunu kazandıktan sonra, zaferin tadım çıkarmak için pek fazla zamanım olmadı. Geleneksel döngü, her üç yılda bir unvan savunmayı gerektiriyordu. Bu süre içinde, meydan okuyan kişi zorlu bölgesel turnuvalardan, dev "bölgelerara-sı" turnuvalardan ve sonunda bir dizi aday maçından geçmiş oluyordu. Bu öylesine zorlu bir süreçti ki dünya şampiyonunun karşısına çıkan kişi kesinlikle değerli bir rakip oluyordu. Aslında, 1950 yılında kalifikasyon sistemi başladığından beri - henüz sadece tek bir turnuvayken - bir dünya şampiyonluğu maçına ulaşan iki oyuncudan sadece ikisi zaman içinde şampiyon olmayı başaramamıştı.

Ama Sovyetlerin Karpov'u desteklemek için yaptığı baskı sonucu FİDE yetmişli yıllarda eski bir kuralı yeniden uygulamaya koyunca, neyse ki benim durumumda bu değişti. Eğer şampiyon yenilirse, bir yıl sonra hiçbir kalifikasyon sürecine gerek kalmadan otomatikman rövanş hakkı kazanıyordu. Bu kural, dünya şampiyonları maçlarında kötü puanlar kazanan ama rövanşlarda yıkım yaratan, böylece 1957'de Smyslov'dan ve 1960'ta Tal'dan unvanım geri kazanan Botvinnik'ten sonra kaldırılmıştı.

255

GARRY KASPAROV

Aynı yazgıyla karşılaşmak istemiyorsam, 1986 yılında Karpov'u tekrar yenmek zorundaydım. 1984-1985 yıllarında tarihin en uzun maçını oynadığımızı ve 1985'te yine çok zorlu başka bir maçta karşılaştığımızı ve unvanı böylelikle kazandığımızı hatırlayın. 1986'daki maçı kıl payı kazanmıştım ama bu zorlu sınav henüz bitmemişti. İptal edilen maraton maçımıza, yeniden düzenlenen maçımıza ve rövanşımıza rağmen, kalifi-kasyon süreci 1985'te başlamıştı. Yani 1987 yılında, Karpov'u yendikten tam bir yıl sonra, yeni adayla karşılaşacaktım. Bu kez rakibim kim olacaktı? Evet, yine Karpov.

Ana kalifikasyon sürecinden sıyrılan rakibim, bir "süper final"de oynamış ve en önemli rakibi Andrei So-kolov'u gerçek anlamda yok etmişti. Ekim 1987'de Seville, İspanya'da üç yıl içindeki dördüncü şampiyonluk maçımız için masaya oturduk. 1984 yılında karşımda Karpov'u görmekten sıkıldığımı düşünsem de, artık ondan gerçekten bıkmıştım. En azından bu kez daha fazla hile olmayacaktı. Bu maçı kazanırsam, üç yıl için onu veya başka bir unvan adayını görmem gerekmeyecekti. Maçın yorucu savaşının özgürlüğünden başka, bu aynı zamanda daima bir maçtan önce gelen zorlu hazırlık aylarına dayanmak zorunda kalmayacağım anlamına da geliyordu.

Kazanmalıyım Stratejisi

Belki de Seville'deki maçımızın böylesine çalkantılı bir şekilde başlamasının nedeni, üç yıl boyunca Karpov ile başka bir maç daha yapmamak konusundaki güçlü

256

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

İsteğimdi. İlk sekiz oyundan dördü, ikişer galibiyet ve dört beraberlik getirdi. Dengesiz oyunum ve aramıza belirgin bir mesafe koyamamak beni rahatsız etmişti. Karpov'un yaptığı korkunç bir hatadan sonra, on birinci oyunu şüpheli bir pozisyondan kazanarak yirmi dört oyun olarak planlanan maçta ilk kez öne geçtim. Dört beraberlikten sonra, Karpov on altıncı oyunu kazanarak durumu eşitledi. Bu noktada, sadece unvanımı düşünmeye başlamıştım. 12-12 şeklinde bir puan - beraberlik - unvanımı korumam anlamına gelecekti. İşin sonunda elde etmeyi umduğum zaferden çok uzaktı ama her şeyden önce, beraberlik, üç yıl boyunca huzurlu bir şekilde yaşamamı sağlayacaktı. Savunma kipine geçtim ve ona baskı uygulamayı bıraktım. Olaysız geçen altı oyun beraberlikle sonuçlandı ve sonunda, sonucu belirleyecek iki oyuna geldik.

Zorlamak istemiyordum ve Karpov'un da bunu yapacak enerjisi kalmamıştı. İki beraberlik daha, en mantıklı sonuç gibi görünüyordu. Analiz ekibimin üyeleri de aynı şekilde düşünüyordu. Maç sona erene kadar bana bahislerden söz etmemişlerdi ama sonradan söylediklerine göre, Büyük Üstat Zurab Azmaiparashvili, son iki oyun için Büyük Üstat Josef Dorfman ile bahse girmiş, iki beraberlikten başka bir sonuç çıktığı takdirde çok yüksek oranlar önermişti.

Dorfman bahsi kaybetseydi benim için çok iyi olacaktı ama ne yazık ki beraberlikler altı oyunun sonunda kesildi. Sert, uzun bir savunmadan sonra, kariyerimin en kötü halüsinasyonlarından birini yaşadım ve yirmi üçüncü oyunda bir hata yaparak yenildim. Kar-

257

GARRY KASPAROV

pov aniden bir puan öne geçmişti ve iki yıl önce bana kaptırdığı unvanı geri almaktan sadece bir beraberlik uzaktaydı. Bu felaketin ertesi günü, kesinlikle kazanmam gereken yirmi dördüncü oyunda beyazları almak zorundaydım. Satranç tanrıçası Caissa, doğama aykırı davranarak muhafazakar oynadığım için beni cezalandırmıştı. Oyunun ikinci yarısında tek bir oyun kazanmazsam, unvanımı elimde tutamayacaktım.

Tüm satranç tarihinde, sadece bir kez bir şampiyon unvanını korumak için son oyunu kazanmak zorunda kalmıştı. Köşeye sıkışmış olan Emanuel Lasker, 1910 yılındaki maçlarının son oyununda Cari Schlechter'i yenmişti. Bu zafer, Lasker'ın maçı beraberlikle sonuçlandırmasını ve unvanını on bir yıl boyunca daha korumasını sağlamıştı. Tıpkı Karpov gibi, Avusturyalı Schlechter de savunma sihirbazlığıyla ünlüydü. Aslında, son oyunda Lasker'a karşı sergilediği ve kendisinden beklenmeyen saldırgan oyun tarzı, bazı tarihçileri o maçın kurallarının onu iki puanla kazanmak zorunda bıraktığından şüphelenmesine yol açmıştı.

1985 yılında, durum tersine dönmüştü. O zaman son oyuna ben bir puan önde girmiştım ve Karpov'un maçı beraberlikle sonuçlandırması ve 1975'ten beri elinde tuttuğu unvanı koruması gerekmişti. 2. Bölüm'de belirttiğim gibi, Karpov o oyunda ya hep ya hiç tarzında bir saldırıyla başlamıştı. Kritik anda kendi sezgileri ona ihanet etmişti ve en iyi hamleyi bulamamıştı. Oyuna benim doğrudan tarzımla başlamış, ortalarda yavaşlayarak temkinli tarzına geri dönmüş, dolayısıyla, bu dengesiz oyunla, tahmin edilir bir sonuç elde etmişti.

258

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

Bu duruma hazırlanırken, kendi tarafımda, o kritik karşılaşmayı hatırlıyordum. Kesinlikle kazanmam gereken bu son oyunda beyazlarla nasıl bir strateji izlemeliydim? Elbette ki yirmi üçüncü ve yirmi dördüncü oyundan daha fazlasını düşünmem gerekiyordu. Bunlar, aramızdaki 119. ve 120. oyunlardı ve bu özellikleriyle, zirvedeki iki oyuncu arasında otuz dokuz ay içinde gerçekleşmiş en uzun karşılaşmaları temsil ediyorlardı. Sanki her şey tek bir maç gibiydi; Eylül 1984'te başlayan bir süreç, Aralık 1987'deki bu karşılaşmayla doruk noktasına ulaşmıştı. Son oyun için planım, sadece en sevdiğim şeyi değil, rakibimin en az sevdiği şeyi

'e düşünmemi gerektiriyordu. Karpov için, masayı ters virmemden ve Karpov gibi oynamamdan daha sinir

ozucu ne olabilirdi ki?

İki Tarafta da Hatalar

Karpov'a karşı 119 oyundur savaşmamış olsaydım, en önemli olan 120. oyunda ayakta kalamazdım. Yirmi üçüncü oyunda yenilmem yeterince ezici bir etki yaratmıştı ve dünya satranç şampiyonu olarak son oyunum olabilecek şeye hazırlanmak için yirmi dört saatten kısa bir zamanım vardı. Hazırlığımın sırrı mı? Ekibimle kağıt oynamak ve beş-altı saat kadar güzelce uyumak.

Dünya şampiyonluğu maratonumuzun toplam puanı, on altışar galibiyet ve seksen yedi beraberlikti. Bu 120. oyunu kazanmak sadece maçı kazanmak değil, aynı zamanda genel puanımızda da öne geçmek anlamına gelecekti. O halde, neden hazırlık yapmak yerine kağıt oynamış ve uyumuştum? Açıkçası, 119 oyundan sonra,

259

GARRY KASPAROV

ekibim ve benim birkaç saatlik endişeli analizlerle ortaya çıkaracağımız başka bir şey kalmamıştı. Temel bir stratejiye karar verdik; hepsi buydu. Zamanın geri kalanını sinirlerimi ve fiziksel enerjimi toparlayarak geçirmem ve savaşa dinç bir şekilde girmem, en iyisi olacaktı. Her zamanki takıntılı hazırlıklarım düşünülürse, bu kulağa biraz tuhaf gelebilir ama söz konusu olan şey, kaynakların takasıydı. Burada, kalite almak için zaman verecektim. Seçtiğim strateji, patlayıcı bir enerji değil, sakin ve yavaş bir yanmayı gerektirecekti.

Muhteşem Teatro Lope de Vega, yirmi dördüncü oyun için tıka basa dolmuştu. Bütün oyun, İspanyol televizyonunda canlı yayınlanacaktı. Her zaman oyundan önce duyulan seyirci mırıltılarının yerini, hafif bir gürültü almıştı. Daha sonra bana söylendiğine göre, heyecanlı İspanyol radyo ve televizyon yorumcuları, oyunu sanki dünya ağır sıklet boks şampiyonluğu maçıymış gibi anlatmışlardı; aslında, bir açıdan haklı sayılırlardı.

Hakem süremi başlattı ve c'deki piyonumu iki kare ileri ittim; tıpkı maçın daha önceki oyunlarında tam sekiz kez yaptığım gibi. Asıl fark, bir ya hep ya hiç savaşıma girmemeye dikkat ederek ortadaki piyonlarımı geri tutacağım ve bunun yerine kanatlan güçlendireceğim sonraki birkaç hamlede gelecekti. Olabildiğince fazla sayıda taşıma tahta üzerinde tutabilmek için yavaş ve hatta biraz pasif bir şekilde başladım. Bu teknik, böyle manevralarda uzman olmasına rağmen, Karpov'un üzerine büyük psikolojik baskı yükleyecekti. Net ve zorlayıcı devamlar olmadığı için, daha düşük seviyede pozisyonlar için uğraşsa da, hamlelerini basite indir-

260

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

gemek ve taş kaptırmak zorunda kalacaktı. Elbette ki tahta üzerinde daha az sayıda taş kalınca, karmaşıklık seviyesi düşecek, kesin bir sonuç olasılığını azaltacaktı ama bu taş alışverişlerinde yeterince yüksek "kalite fiyatı etiketi" tutabildiğim sürece, avantajlı taraf ben olacaktım.

Kısık ateş yöntemimin diğer bir avantajı, Karpov'u ciddi zaman sorunu içine sokmasıydı. Risk bu kadar yüksek olduğu için, aşırı dikkatli davranmak zorunda kalıyor, normalde hızlı bir şekilde yapacağı hamleleri iki kez kontrol ederek değerli zamanını harcıyordu. Oyun ilerlerken, Karpov taşlarının yarısını takas etmişti ama pozisyonu hâlâ huzursuz edici bir şekilde baskı altındaydı. Her hamlede durumu eşitlemeye çok yaklaşıyordu ama başım bir türlü suyun üzerine çıka-ramıyordu; bu arada zaman önemli bir belirleyici etken haline gelmeye başlamıştı.

Bir saldırı oyunu geliştirme fırsatı yakalayarak, atımı merkezdeki e5 karesine oynadım ve bir piyon sundum. Karpov yemi yuttu ve piyonu kaptı; bu, onu felakete götürebilecek bir hataydı. Üstelik daha kırkıncı hamleye bir hayli yol olduğundan, çabuk oynamak zorundaydı; çünkü kırkıncı hamlede, oyun uzatılacak ve ertesi gün devam etmek üzere daha fazla zaman eklenecekti. (Bugün, büyük ölçüde oyuncular analizlerine yardımcı olacak bilgisayarlar kullandıkları için, böyle uzatmalara gerek kalmıyor.)

Kaleler de ortadan kalktıktan sonra, ben bir vezir, bir at ve fille kalırken, Karpov'un bir veziri ve iki atı vardı. Fazladan bir piyonu da kalmıştı ama bana güçlü

261

GARRY KASPAROV

bir saldırı fırsatı verecek bir taktiksel olasılık görüyordum. Taşları tehlikeli bir şekilde koordinasyonsuzdu ve şahı savunmasız kalmıştı. Eğer vezirimle yeterince hızlı bir şekilde pozisyonuna sızabilirsem, bu unsurların ikisini de aynı anda kullanabilirdim. Asıl soru, otuz üçüncü hamlede vezirimi nereye oynamam gerektiği idi. Karpov, hemen karşılık vermesi gerektiğini bilerek sadece bekliyordu, çünkü aksi takdirde sonraki sekiz hamleyi yapmaya zamanı kalmayacaktı.

Düşüncelere kaybolmuş bir haldeyken, omzuma vuran bir elle irkildim. Hollandalı hakem, bana doğru eğildi ve "Bay Kasparov," dedi, "hamlelerinizi yazmak zorundasınız." Oyuna kendimi o kadar kaptırmıştım ki kuralların gerektirdiği gibi son iki hamlemi kayıt tablosuna yazmayı unutmuştum. Hakem elbette ki bana kuralları hatırlatmakta haklıydı ama disiplin için ne zamanlama seçmişti! Dikkatim dağılınca, veziri yanlış kareye oynadım. O anda, aynı fikir doğrultusunda başka bir kareye oynamanın neden daha güçlü bir hamle yaratacağını düşünememiştim. Hamlem, Karpov'a güçlü bir savunma imkanı vermişti ve aniden, unvanını geri almasına bir hamle kalmıştı. Ne var ki zaman baskısı altında en iyi hamlesini bulamadı (ikimizin de yaptığı hatalar, oyundan çok sonrasına kadar keşfedilmeyecekti) ve ivme hâlâ benden yanaydı.

Karpov'un en iyi savunma fırsatı geçmişti ve taşlarım siyah şahı sarmıştı. Kurban ettiğim piyonu hevesli bir şekilde geri kazandım ve kırkinci hamleye ulaştığımızda, pozisyonum kesinlikle daha üstündü. Oyun er-

262

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

tesini güne uzatıldığında, unvan hâlâ havadaydı. Uzun bir gece olacaktı.

Unvanı Sıkıca Yakalamak

Oyundan önceki gece iyi bir uyku çekmek akıllıca olmuştu ama bu kez yapılacak işler vardı. Tahta üzerinde hâlâ on üç taş vardı - vezirler dahil - ve bu, kesin bir son oyun analizi yapmak için çok fazla malzeme anlamına geliyordu. Fazladan bir piyonum vardı ama böylesine sınırlı malzemelerle, Karpov'un beraberlik şansı yüksekti. Daha bir hayli uzun bir oyun bizi bekliyordu. Olası savunmaları ve onları aşma yöntemlerini araştırarak bütün gece çalıştık. Oyundan önce, şansımı yüzde elli olarak belirlemiştim: Yüzde elli galibiyet, yüzde elli beraberlik olasılığı.

En iyi haber, bu pozisyonu sonsuza dek oynayabilir, manevralarımın rakibimi hata yapmaya zorlayabilirdim. Siyahlar bütün bu süre boyunca savunma yapmak zorunda kalacaktı ve Karpov bunu biliyordu. Böylesine uzun bir işkence düşüncesi yeterince etkili olmuştu; benden birkaç dakika sonra sahneye geldiğinde, bunu gözlerinde görebilmiştim. Yüzündeki kaderci ifade, psikolojik olarak oyunu çoktan kaybettiğini söylüyordu ve bu da özgüvenimi güçlendirmişti.

Manevralar başladı. Karpov, ekibimin ve benim siyahların savunma şansını azaltacak kötü bir hamle olarak belirlediğimiz bir piyon hamlesi yaptığında, bir hayli şaşırılmışım. Görünüşe bakılırsa, Karpov ve ekibi analizlerimize katılmıyordu ya da bu psikolojik bir hataydı. Bazen baskı altındayken yapılacak en zor şey, gerilimin

263

GARRY KASPAROV

devam etmesine izin vermektir. Eğilim, düşük seviyede bir karar olsa bile, bir karar vermek yönündedir ve Kar-pov'un hamlesi, pozisyonu daha sağlam hale getirmiş, belirsizlik seviyesini azaltmıştı. Ama benim lehime, yapısı şimdi belirlenmişti ve bana daha net hedefler sunuyordu. Analizlerimizin kalitesine güvenerek, Karpov'un hamlesini potansiyel bir gelişme değil, bir hata olarak yorumladım ve bu güvenimi daha da artırdı.

On hamle daha sürekli bir sıkıştırmadan sonra, zaferin çantada keklik olduğunu düşünmeye başladım. Karpov'un taşları köşeye sıkışmıştı ve biraz daha manevra yapmak, kesin bir malzeme avantajımın doğmasını sağlayacaktı. Daha sonra öğrendiğime göre, o sırada FİDE başkanı Florencio Campomanes, aynı günde olması planlanan kapanış törenini nasıl yapacakları konusunda tartışmak için başka bir salonda özel bir toplantı düzenlemişti. Ama oyun sonsuza dek sürecekti gibi görünüyordu; ne yapılabilirdi? Ama biri aniden toplantı salonuna dalıp bağırarak bir hsfber verince, iki kriz de bir anda çözümlendi: "Karpov pes etti!" Hiç şüphesiz, bu kendi ülkem dışında aldığım en gürültülü ve en uzun alkıştı. İspanyol televizyonu futbol yayınına ara verip satranç maçının sonucunu açıklarken, bütün salon inliyordu. Karpov'un 1985 yılında yapamadığı şeyi yapmıştım: Son oyunu kazanmış, unvanımı elimde tutmuştum. Bu kez, gerçekten tadını çıkaracağım uzun bir süre olacaktı.

264

tfeii.K.ii

ıB

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

Seville'deki sahneden indim ve ekibimin üyelerinden birinin kollarına atılarak bağırdım: "Üç yıl! Üç yılım var!" Ne yazık ki böyle anlarda zaman durmuyor; durmasını ne kadar istesek de. O üç yıl, tahmin ettiğimden çok daha hızlı geçti ve bir kez daha, Karpov ve ben, beşinci dünya şampiyonluğu maçımızda karşı karşıyaydık. Destansı karşılaşmalarımız, modern satranç tarihinin bir bölümünü oluşturdu ve bugünün en büyük oyuncularından çoğu, bu maçları izleyerek büyüdü. 1990 yılındaki son maçın sonunda - yine benim için kıl payı bir zaferdi - kariyer puanlarımız birbirine çok yakındı. Yine de, her karşılaşmada, her maçta - Moskova, St. Petersburg, Seville, Lyon - her kader anında, ben kazanmıştım.

Bu, benim için galibiyet ve yenilgi istatistiklerinden daha önemliydi; en gerektiği anlarda, elimden gelenin en iyisini yaptığımı gösteriyordu.

265

SON OYUN

Bugün Rusya'daki Savaş

10 Mart 2005'te, son profesyonel satranç oyunumu oynadım. Ulusal seviyede ilk büyük turnuvarımda oynamamdan otuz yıl ve dünya şampiyonu olmamdan yaklaşık yirmi yıl sonra, kırk bir yaşında emekliye ayrıldım. Son turnuvarımı sevgili Linares'te kazandıktan sonra, hâlâ en iyi oyuncuyken bıraktım ve bu durum, kaçınılmaz bir şekilde her yerden "Neden?" sorularının gelmesine yol açtı.

Kendi prensiplerime sadık bir şekilde, bu kritik hamleyi derinlemesine incelemiştim. Bu doğaçlama bir hamle değil, mantıklı bir adımdı. Rus politik muhalefet hareketinin bir üyesi olma kararım, hem ülkemin ihtiyaçlarını hem de benim etrafımdaki dünyada bir fark yaratma isteğimi yansıtıyordu. Satranç dünyasında kendim için belirlediğim en yüksek hedeflere ulaşabil-

266

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

diğim için şanslıydım. Şimdi politika dünyasında ve – umarım – yazı alanında bir etki yaratmak için yeni zorluklar ve yeni yöntemler beni bekliyordu.

Bu kitabın sürekli temalarından biri, kendimizi zorlamaya devam etmenin ne kadar önemli olduğuydu. Gelişmenin tek yolu, bilinmeyene dalmak, risk almak ve yeni şeyler öğrenmektir. Kendimizi rahatlık bölgemizden çıkmaya zorlamalı, uyum sağlama ve gelişme becerimize güvenmeliyiz. Burada yazdığım her şey, beni satranç dünyasından emekli olmaya götürdü. Yeni zorlukların açlığını çekiyor, istendiğim ve ihtiyaç duyulduğum yerde olmak istiyordum. Rusya'nın kırılğan demokrasisi için savaşıırken, enerjimi odaklayacak yeni bir alan, değerli bir dava ve eşsiz bir zorluk buldum.

Bu karar, yüksek makamlara ulaşmakla ilgili değildi; Vladimir Putin'e veya başka birine karşı sürdürdüğüm kişisel bir kan davası da değildi. Benimki, bir olumlu değişim yaratma misyonu. Putin, sadece savaştığımız şeyin mevcut sembolü. On yaşındaki oğlumun ileride Çeçenistan'da gereksiz bir savaşta savaşmak zorunda kalmasını veya bir diktatörlüğün baskısından korkarak yaşamasını istemiyorum. Vizyonumu, stratejik düşüncelerimi ve savaşçı ruhumu, bu şeylerin olmasını önlemek için kullanma şansı yakalamak istiyorum.

Birçokları, Kremlin rejimine karşı çıkmanın tehlikelerinden söz ediyor ve bunun aptalca bir hareket olduğunu söylüyor. Sonuçta, babasının saldırıya uğramasının veya hapse atılmasının, oğluma bir yaran olmayacağı açıktır. Buna verecek tek cevabım şu: Bazı şeyler sadece yapılmalıdır. Sonu zafer ya da yenilgi olsun, bu

267

GARRY KASPAROV

savaşılması gereken bir savaştır. Sovyet muhaliflerin dediği gibi: "Yapman gerekeni yap, ne olacaksa olsun." Rusya'da benim gibi milyonlarca insan, özgür bir basın, hukuki bir düzen, sosyal adalet ve özgür, adil seçimler istiyor. Yeni işim, bu insanlar ve bu temel haklar için savaşırmaktır.

Bu hedeflere ulaşmak için, meslektaşlarım ve ben, gerçek muhalefet gruplarından ve eylemcilerden oluşan geniş bir ideoloji dışı koalisyon kurduk. Rusya içinde ve dışında, Rusya'nın demokratik kurumlarının içinde bulunduğu tehlikeye dikkat çekmeye çalışıyorum. Satranç alanındaki ünüm ve satranç dünyasında geliştirdiğim becerilerim, bu görev için kesinlikle çok önemli. Umarım, bu kitapta öğrendiğim bu bilgeliğin ve stratejilerin bir kısmını size aktarmayı başarmışımdır ve siz de dünyanın en muhteşem oyununu kendi avantajınıza kullanmanın yollarını bulabilirsiniz.

Hayatınız Hazırlığınızdır

Geleceği nasıl biçimlendireceğimiz, geçmişini ne kadar anladığımıza ve ondan ne çıkardığımıza bağlıdır. Geçmişimiz, sadece nereden geldiğimizi değil, nereye gittiğimizi de gösteren bir harita yaratır; üzerinde, değer verdiğimiz şeyler ve başarı veya başarısızlık bulduğumuz yerler işaretlidir. Ama bu haritayla ilgili en harika şey, büyük bölümünün hâlâ doldurulacak olmasıdır. Anlayış ve çabayla, kendi hedeflerimize ulaşmamızı sağlayacak yeni yolları izleyebiliriz.

268

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

Hayatımın bundan sonraki bölümü birçok yeni zorluk getirecek. Hayatımda yeni hedefler, yeni insanlar var ve bildiğim tek işi geride bıraktım. Bu yeni yol başlangıçta yabancı görünmekle birlikte, satrançla geçen hayatım beni buna iyi hazırlamıştı. Kendime şöyle soruyorum: Satranç şampiyonlarından oluşan bir dağı aştıktan sonra, sıradan bir KGB yarbayından neden korkayım? Bütün hayatımı sahnede, spotların altında geçirdikten sonra, devlet başkanlarının veya çokuluslu şirketlerin yönetim kurulu başkanlarının karşısında neden gerileyim? Hazırlık ve içsel incelemelerle geçen bir ömürden sonra, bu yeni mücadeleye uyum sağlamama yardımcı olacak araçlara sahip olduğuma inanıyorum. Yeni stratejiler, yeni taktikler var ve geçişin her zaman sorunsuz olmasını beklemiyorum. Kişisel haritam gri bölgelerle dolu ve dış sınırları neredeyse asla tam değil. En önemlisi, o bilinmeyen alanlardan korkmamayı öğrendim.

On yaşındaki oğlum Vadim, çocukluk anılarımın hâlâ çok canlı olduğu bir yaşa yaklaşıyor. Onun hayatı elbette ki benimkinden çok farklı olacak ama babamın yaşasaydı bana sunacağı türden bir rehberliği ona verebilmeyi umuyorum. Telaşlı geçen bir hayattan sonra, şimdi arkadaşım, destekçim ve eşim olan Daria ile tanışacak kadar şanslıydım. Hepsinden öte, ilk kariyerim boyunca bana rehberlik eden insan, annem Klara, ikinci kariyerimin de başında benimle birlikte olduğu için minnet duyuyorum. Ne zaman zor bir yola girsem, sözleri bana cesaret veriyor: "Sen yapmazsan, kim yapacak?"

269

GARRY KASPAROV

Artık Sır Yok

Bu kitabın amacı, diğer kaşifleri cesaretlendirmektir. Hepimiz kişisel haritalarımıza bakabilir, yeni zorluklarla karşılaşacağımız bilinmeyen toprakları gözden çıkarabiliriz. Yenilginin başarının gerekli bir parçası olduğunu kabul edebiliriz. 1519 yılında Magellan'ı dünyanın çevresini dolaşmaya iten inanç, şimdi onu hatırlama nedenimizdir. Ama yolculuğu tamamlayabilen on sekiz denizci arasında onun olmadığını hatırlayan çok az kişi var.

Her kaşif gibi, öncelikle rotamızı, stratejimizi belirlemeliyiz. Sonra kaynaklarımıza uzanmalı, onları dikkatle yönlendirmeli, ihtiyacımız olanı kullanmalı ve gereksiz yükü atmamız. Yola çıktıktan sonra, keskin bir taktiksel bakış açısını korumalı ve aksi işimize yaramadığı sürece asla bir çatışmadan geri çekilmemeliyiz. Tehlikelere ve fırsatlara karşı uyanık kalırken, dikkatimizi yoldan ayırmamalıyız. Ortamımızdaki değişikliklerin daima farkında olmalı, yeni şartların avantajından yararlanmamızı sağlayacak olumlu değişiklikler için fırsat aramalıyız.

Hepsinden öte, verdiğimiz her kararın bilincinde olmalıyız. Her eylemimizin sonucunda neler getirebileceğini değerlendirmek bir yana, geçmişteki tercihlerimize dönüp bakmalı, eski kararlarımızı verirken yöntemlerimizin ne kadar etkili olduğunu sorgulamalıyız.

Yolculuğumuz bizi yormamalı, tam aksine içimize enerji doldurman, güvenimizi ve motivasyonumuzu

270

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

güçlendirmelidir. Duyularımız keskinleşecek, şimdi bilinmeyen zorluklar çok geçmeden tamdık bir rutin kadar sıcak gelecektir. Yeni tetiklemeler, sezgilerimizi geliştirecektir. Trendlerin biçimlendiğini, büyük resmi ve aynı zamanda detayları göreceğiz ve noktaları birleştirmek giderek kolaylaşacak. Bir kriz patlak verdiğinde, sezgilerimiz erken uyarı sistemi gibi çalışacaktır. Eğer hazırlıksız yakalanırsak, reflekslerimiz sayesinde, savunmada kalmak yerine saldırgan oynayabileceğiz.

Yaklaşık yirmi yıl önce, zamanından önce yazılmış bir otobiyografimi şu sözlerle bitirmiştım: "Zaman zaman, bir sorunu aştığımda veya başka bir rakibimi yendiğimde, asıl savaşların henüz başlamadığını görürüm... Benim savaşımın sonu yok." Artık, bu savaşın sadece Sovyet Spor Komitesi, FİDE veya Kremlin'e karşı değil, aynı zamanda kendi becerilerime ve sınırlamalarıma karşı olduğunu görüyorum. Enerjimizi yazgımız için sorumluluk almaya, değişim ve bir fark yaratmaya yönlendirebiliriz. Başarının ölçülme şekli hepimiz için farklıdır. İlk ve en önemli adım, başarının sırrının içimizde olduğunu anlamaktır.

271

SONSÖZ

Demokrasi İçin Bir Strateji

2006 yılının sonunda bu kitap birçok ülkede yayına hazırlanırken, Rusya'daki iç politika kargaşası dünyada gazete manşetlerine yansdı. İngiliz vatandaşı ve Kremlin'e karşı sert bir eleştirmen olan eski bir KGB ajanı, Alexander Litvinenko, ender bulunan bir radyoaktif madde olan polonyum 210 ile öldürülmüştü. Ölümüyle ilgili soruşturma, en az üç ülkede hâlâ sürüyor. Litvinenko'nun cinayeti, tanınmış araştırmacı gazeteci Anna Politkovskaya'nın - Vladimir Putin'in doğum gününde - cinayetiyle aynı döneme geldi. Cinayetler, Batı'nın dikkatini kendi yorumlarıyla otokrat ama istikrarlı Putin rejimine çevirdi. Aniden, dış basın Rus muhaliflerin yıllardır anlatmaya çalıştığı şeyi anlamaya başladı; Kremlin, demokrasiden çok diktatörlüğe yakın ve hiç de istikrarlı değil.

272

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

Bu ilgi, muhalif hareketteki rolüme yönelen ilginin artmasına ve eski bir satranç şampiyonu olarak eski kariyerimin şimdiki görevime nasıl yardım ettiği konusunda sorulara yol açtı. Bunu düşünerek, yayıncım bu kitapta anlattığım bazı dersleri Rusya'daki politik savaşıma nasıl uyarladığım konusunda birkaç satır yazmamın uygun olup olmayacağını sordu.

Ama bu sonsöz, daha fazlasını içeriyor. Bu kitabı yazarken ve iş konferanslarımı hazırlarken, bu dersleri sentezlemek ve onları uygulamaya geçirmek konusunda çok şey keşfettim. Kendi kitabımdan öğrendiğimi, bir konuyu öğrenmenin en iyi yolunun onu öğretmek olduğu yönündeki eski deyişi doğruladığımı söylemem yanlış olmaz.

Yeni politik gündemimin en önemli ve en zor unsuru, Putin karşıtı güçlere yaşam pompalayacak bir strateji geliştirmektir. Bu, çoktan başlamış bir satranç oyununun başına oturmak ve kendi pozisyonumun her açıdan şah-mat durumuna yakın olduğunu keşfetmek gibiydi. 1984-1985 yıllarında Anatoly Karpov'a karşı mücadele ettiğim ilk dünya şampiyonluğu maçımın bir paralellik kurmam zor olmadı. Orada tam bir felaketin eşiğinde aylar geçirmiştik; durumum, zaferden ziyade hayatta kalmaya dayalı tamamen yeni bir strateji gerektiriyordu. Bunu başarmıştım; başka bir günde daha savaşabilmek için hayatta kalmıştım ve bir daha sefere karşılaştığımızda da zafer benim olmuştu.

Kremlin karşıtı güçler, 2004 yılında benzer bir durumdaydı. Ne yazık ki bu oyunda rakiplerimiz sürekli olarak oyunun kurallarını değiştiriyor ve bunu kendi iş-

273

GARRY KASPAROV

lerine gelecek şekilde yapıyorlardı. Ama bu tahmin edilemez ve adaletsiz yarışmada bile, iyi bir strateji bize bir savaşma şansı verir. Planlama esaslarıyla başladım: Pozisyonun tam bir değerlendirmesi ve en hayati unsurların belirlenmesi söz konusuydu. Büyük resmin ana hatlarını bulmak en önemlisiydi. Dostları düşmanlardan ayırmak şarttı; bunu yapmak, satranç tahtasının siyah-beyaz dünyasında çok kolaydı ama politikanın gri aleminde iş çok daha karmaşıktı.

Zaman içinde iki şey açıkça gözüme ilişti. Öncelikle, Putin'in dayatmacılığına karşı organize direnişin devamlılığı hiçbir şekilde garanti değildi. Hayatta kalmak için derinlere dalmalıydık, yoksa tahtanın tamamen dışında kalacaktık. Böyle bir rakip karşısında saygın bir şekilde kaybetmek veya barışçıl bir uzlaşmaya varmak mümkün değildir. Tam bir kontrol peşinde koşan otoriter bir rejimle yüzleştığınızde, dayandığınız her gün bir umut mesajı gönderir: "Biz hâlâ buradayız!" Devletin yönetimindeki televizyona ve diğer basın kanallarına ulaşımımız olmadığından, bu hayati sözleri yaymak için başka yollar bulmak şarttı.

İkincisi, bir koalisyon oluşturma ihtiyacıydı. Muhalefet darmadağınaktı; küçük politik ve devlet dışı organizasyonlar, kendi başlarına devlete karşı kendi savaşlarını veriyorlardı. Sayısız dava ve ideoloji temsil edilmesine rağmen, baskıya karşı ortak bir dava bulmak ve birleşmek gerektiğine inandım. Hepimizin tek ortak noktası, demokrasinin tek kurtuluşumuz olduğu inancıydı. Liberaller,

Komünistler, insan hakları eylemcileri; adil bir seçim fırsatı verildiğinde, Rus halkının Pu-

274

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

tin'in ülkeyi tekrar bir polis devletine dönüştürme çabalarını boşa çıkaracağına hepimiz inanıyorduk ve hâlâ da inanıyoruz.

Bu hareket kendi kendine yükselmedi. Komite 2008: Özgür Seçim'in kurucularından biri ve başkanı olarak ilk adımlarım, Ocak 2004'de geldi. Bu, benzer zihin yapılı liberallerin ve basın üyelerinin - yani sadece politikacılar değil - 2008 yılında Putin'in ikinci ve anayasal olarak son görev süresinin dolduğu 2008 yılında adil ve özgür bir seçimi garantilemek amacıyla kurduğu bir koalisyondu. Oradaki çalışmalarım, Rusya'nın sorunlarının içsel veya ideolojik bir bakış açısından çözülemeyecek kadar büyük olduğuna beni inandırdı.

Kitapta, mevcut çerçeve dahilinde çözülemeyecek sorunların keşfedilmesi eğiliminden söz etmiştim ve bu da öyle bir sorundu. Pazarlıklar, Kremlin'in yapay ayrı-calıklarıyla takas edilen politik sermaye oluşturmak için kullanılıyordu ve bu, sadece yozlaşmış sistemi daha da çarpıtan ve bizi de onun bir parçası yapan bir yöntemdi. Gerçek bir etki yaratmak için, temel konuya odaklanmak şarttı: Ya Kremlin ile birlikte çalışırdınız ya da rejimi yıkmaya kararlı olurdunuz.

Benzer birleşme fikirleri de geliyordu ve sonunda Aralık 2004'te Rusya Halk Kongresi kuruldu ve ortak başkanlığa seçildim. Her tarafta eylemcilerin tatminsizliğini gözlemleyebiliyordum. Kendi parti liderlerinin önemsiz lütuflar karşılığında anlaşmalar yaptığını izlerken Putin'in müziğiyle dans etmekten bıkmışlardı. Halk Kongresi, birleştirici bir platform olarak görülüyordu ama politik yelpazenin iki tarafından da güçler

275

GARRY KASPAROV

Yeltsin dönemindeki iç savaş zihniyeti geride bırakmakta ve geleneksel düşmanlarla yan yana çalışmakta zorlanıyordu. En büyük katkı, bu köprünün kurulmasında yardımcı olmaktı.

Mart 2005'te, profesyonel satrançtan emekli oldum ve politik cephede bir sonraki taktiksel manevramı planlayabildim. Önemli bir engel, yönetimdeki hükümetin bütün televizyonları kontrol etmesiydi. Televizyonlara ulaşım olmadığından, tüm ülkedeki politik parti temelleri çöküyordu. Moskova'nın zengin merkezinin ötesinde ulaşmanın bir yolunu bulmak zorundaydık. Ulusal çapta eylemci ağımızı geliştirmenin yanı sıra, ideolojik bölünmeleri de ortadan kaldırarak muhalefeti birleştirecek bir organizasyona ihtiyacımız vardı. Bu yeni organizasyon, Birleşik Halk Cephesi (UCF) idi ve onun sancağı altında Vladivostok'tan Kaliningrad'a kadar yolculuk yaparak, mesajımızı yaymaya, seçkinler bu kadar zenginken neden kırsal kesimde yaşayanların bu kadar yoksul olduğunu anlatmaya çalıştım. En önemlisi, henüz birleşmek, sivil özgürlüklerimiz ve demokrasi uğruna savaşmak için çok geç olmadığını, çünkü bunların kötüleşen yaşam standartlarını iyileştirmenin tek yolu olduğunu göstermeye çabaladım.

Bu karışık muhalefet gruplarının çeşitli olumlu yan etkileri de vardı. Solcular ve hâlâ Sovyetler Birliği'nin yasını tutanlar, liberal demokrasi ve politik özgürlüğün önemini anlamaya başlamışlardı. Liberaller, sol kesim tarafından sürdürülen sosyal programlara olan ihtiyacı kabullenmeyi öğrenmişlerdi. Birlik, sadece Putin hükümetine karşı muhalefeti güçlendirmekle kalmamış, ay-

276

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

nı zamanda üye gruplarımızın belli hedeflerini de netleştirerek ileri taşımıştı.

Bu kimliklerin her biri, eğitimime katkıda bulundu.

Çabuk öğreniyordum ve ilerleme kaydediyorduk ama hâlâ Rusya içinde ve dışında daha geniş kitlelere ulaşmamız gerekiyordu. Artık saldırıya geçme zamanıydı. Sekizler Grubu (bana göre yedi!), özgür dünyanın liderlerinin ve basınının Rusya'da buluşabilmesi için 2006 yazında St. Petersburg'da bir zirve toplantısı düzenledi. Bu, birleşmek ve mesajımızı dışarı duyurmak için altın bir fırsattı! Moskova'da, bütün Rusya'dan eylemcileri fikirlerini paylaşmak ve desteklemek için buluşturan uluslararası bir konferans düzenledik. Dünyanın her yerinden,

Kremlin'in gölgesinde demokrasi adına güçlü konuşmalar yapmaktan korkmayacak uluslararası basın üyeleri ve konuşmacılar da davet ettik. Rusya Halk Kongresi ile birlikte sayısız davet mektubu yazdık ve gerektiği noktalarda yardım istedik. Zaman içinde birçok önemli isim desteğe katıldı ama G-8 yöneticileri arasında bunu açıkça yapacak kişiler azdı. Organizasyona Diğer Rusya Konferansı adım verirken, amacımız dünyaya Pu-tin'in temsil ettiği istikrarlı, demokratik Rusya'nın gerçekte var olmadığını belirtmekti. Her dönemde hükümet bizi durdurmaya ve hırpalamaya çalışırken, önemli bir ilerleme kaydettiğimizi biliyorduk. (Eğer bu gerçekten başarının bir göstergesiye, bu ay, 16 Aralık'ta Moskova'da yaptığımız yürüyüşten birkaç gün önce güvenlik güçlerinin mütevazı UCF ofislerimizi bastığını gururla söyleyebilirim.)

Di-

277

GARRY KASPAROV

ğer Rusya hareketi, Rus muhalefetini birleştirdi ve durumumuz hâlâ riskli olmasına rağmen, politik satranç tahtasında kendimizi önemli bir taş "terfi ettirmeyi" başardık.

Rus muhalefetinin gelişmesi, bir politik düşünür olarak kendi evrimimle paralel şekilde gerçekleşti. Birleşik Halk Cephesi, Rusya Halk Kongresi kavramına politik güç kattı. Sonunda her şey - mecazi ve gerçek anlamda - Diğer Rusya'da bir araya geldi.

Pozisyonumuz hâlâ zayıf olsa da, rakiplerimizin güçlerini değerlendirdiğimde, onların da zayıflıkları olduğunu gördüm. Eski Sovyet rejiminin aksine, bu yönetici seçkin sınıfın Rusya dışında önemli yatırımları var. Bankalarda, borsalarda, emlak alanında ve futbol takımlarındaki servetleri, büyük ölçüde ülke dışında kalıyor. Diğer bir deyişle, dış baskılara karşı zayıflar. Giderek diktatör hale gelen bir Rusya ile Batı arasındaki açık düşmanlıkta, bu bağlarını koparma riskini göze alamazlar.

Ama bu noktaya kadar, özgür dünyanın sözde liderlerini ve özgür basınını böyle bir baskı yaratmaya ikna etmek zor oldu. Putin, Rusya'nın enerji zenginliğini avantaj olarak kullanıyor ve Avrupalı liderler de sessizce ona göz yumuyorlar. Dolayısıyla, stratejimin üçüncü unsuru da, bu ikiyezlülüğü ulaşabildiğim kadar çok başyazı sayfasına sergilemek oluyor.

Bu plan, potansiyel sonuçlan dikkate almayacak kadar sığ görüşlü değil.

Koalisyonumuzu korumak esas, çünkü giderek dengesi bozulan Putin rejimi içsel çatışmalar yüzünden çökerse, tam bir kargaşaya yol açar-

278

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

lir. Daha on beş yıl önce, Batılı istihbarat servislerini şaşırtan bir şekilde güçlü Sovyet rejiminin dağıldığını hatırlamak önemlidir. İyi hazırlanmak ve hatta zafer kazanmak için, daima olabildiğince daha ileri hamlelere bakmak zorundayız!

279

SÖZLÜK

Bu sözlük, kitapta geçen bazı satranç terimlerini açıklamak için hazırlanmıştır. Terimlerin birçoğu, kitapta detaylıca açıklanan kavramları temsil etmektedir. Aşağıda, başlangıç pozisyonunda bir satranç tahtasını görüyorsunuz. Satranç tahtasında altmış dört kare vardır. Her oyuncu, sekiz taş ve sekiz piyonla başlar.

Tahtanın kenarlarındaki koordinatlar, cebirsel satranç sayımlarıdır ve bir oyundaki hamleleri tanımlamak için kullanılan sembollerdir. Örneğin, "1.64" e4 ka-

8 7 6 5 4 3 2 1

abcde fgh

280

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

resinde ilk hamleyi yapacak olan bir < İyonu temsil eder. Açılış hamleleri "1.e4 e5 2.Bc4" e4'e beyaz bir piyon, e5'e siyah bir piyon, c4'e beyaz bir fil koyar. Oyunlar asırlardır aynı şekilde oynanmaktadır. Modern bilgisayar veritabanlarında milyonlarca oyun bulunur.

Açılış: Oyunun ilk aşaması. Açılış hamleleri genellikle açılış denen ezberlenmiş hamle sıralamalarından oluşur. Taşlar ilk karelerinden çıktığında ve asıl oyun başladığında, açılış aşamasının bittiği kabul edilir.

Alan: Bir satranç pozisyonunda, taş hareketliliğini ve kontrol edilen kare. sayısını temsil eden bir unsurdur. Alan avantajı olan bir oyuncu, taşlarıyla daha serbest hareket edebilir.

Berberlik: Kesin bir sonuç olmadan oyunun sona ermesi. Genellikle oyuncular arasında teklif ve kabulle olur. Oyun durağanlaştığında, bir noktada kilitlendiğinde, ilerleme kaydedilemediğinde (elli hamle kuralı) veya aynı pozisyon üç kez tekrarlandığında olur. Geleneksel puan sisteminde, beraberlik iki oyuncuya yarımşar puan verilmesini gerektirir.

Büyük üstat: En yüksek uluslararası unvan. Ender istisnalar dışında, üç yeterli turnuva sonucuna ve asgari 2500 sıralamaya ulaşan oyuncuya verilen bir unvandır. Rus Çarı II. Nicholas, 1914 yılında St. Peters-burg'a yapılan turnuvada beş finaliste bu unvan ilk kez vermişti. Bugün dünyada kabaca bin kadar büyük üstat bulunmaktadır. Bu kadar çok büyük üstat olduğundan, en iyi oyuncuları tanımlamak için resmi olarak süper büyük üstat gibi ifadeler kullanılmaktadır.

281

6ARRY KASPAROV

FİDE: Fransız adıyla tanınan uluslararası satranç federasyonu.

Galibiyet: Bir galibiyet bir puan değerindedir ve rakip oyuncu pes ettiğinde veya şah-mat olduğunda gerçekleşir. Ama yenilginin kaçınılmaz olduğu anlaşıldığında oyuncular pes ettiği için, profesyonel oyunlarda şah-mat durumu çok ender görülür.

Gambit: Bir tarafın pozisyon avantajına karşılık malzeme feda ettiği açılış tarzı.

Hızlı satranç: Her oyuncu için kısa saat süresi tanınan oyunlardır. Süre olarak yıldırım satranç ile klasik satranç arasında kalır ve genellikle otuz dakikadır.

İnisiyatif: Rakibin pozisyonuna karşı tehdit yaratma becerisi. İnisiyatifi elinde tutan oyuncu, daha fazla etkili tehdit yaratma kapasitesiyle oyunun akışım kontrol eder.

Klasik satranç: Her oyuncu için bol miktarda sürenin tanındığı oyunlar. En azından doksan dakika, genellikle iki saattir.

Kombinasyon: Bir hamle sıralaması; genellikle belli bir hedefi vardır.

Maç: İki oyuncu arasında bir dizi oyun.

Malzeme: Tahta üzerinde, şahlar dışındaki tüm taşlar ve piyonlar. Malzeme avantajı, toplam taşların değerinin rakibinizinkinden yüksek olması anlamına gelir.

Merkez: Satrançtaki dört merkez kare (d4, e4, d5, e5). Merkezi kontrol etmek, öncelikli stratejik hedeflerden biridir. Tahtanın ortasını kontrol eden oyuncunun taş hareketliliği açısından avantajı olur ve dolayısıyla, saldırı potansiyeli yükselir. Çeşitli karelerin pozisyon değeri, tipik olarak merkeze yakınlıklarıyla doğru orantılıdır.

282

ZİRVEYE ÇIKAN YOL

Orta oyun: Oyunda açılışı izleyen ve son oyundan önce gelen aşama. Sınırları kesin değildir veya evrensel olarak kabul edilmemiştir. Asgari olarak, taş gelişimi tamamlanmıştır ve karmaşık stratejik ve taktiksel oyun hâlâ mümkündür. Oyun: İki oyuncu arasındaki tek karşılaşma.

Piyon: Sınırlı hareketliliği nedeniyle en düşük değere sahip olan satranç taşı. Her oyuncu sekiz piyonla başlar. Piyonlar genellikle taş olarak görülmez; taş kelimesi, ordunun geri kalanı için kullanılır. Piyonlar, tahtanın diğer tarafına ulaştıklarında başka bir taşa terfi edebilirler ve neredeyse daima vezir tercih edilir.

Renk: Satranç takımının gerçek renklerine bağlı olmaksızın, taşlar daima siyah veya beyaz olarak anılır. Beyazlar daima ilk hamleyi yapar ve bu da profesyonel seviyede belirgin bir avantaj sağlar.

Satranç saati: Her oyuncunun kalan süresini gösteren bir zaman ölçerdir. Bir oyuncu hamlesini yapar ve saatin düşmesine basar. Bu, saatin hareketini durdurur ve aynı anda, diğer oyuncunun süresini başlatır. Süre hamle başına değil, bütün oyun için ölçülür. Zamanı bittiğinde oyuncu kaybeder.

Sıralama: Bir oyuncunun oyun sonuçlarına dayanılarak belirlenen performansı. Amerikalı fizik profesörü Arpad Elo tarafından geliştirilen bu sıralama sistemi, 1970 yılında FİDE tarafından kabul edilmiştir. Büyük üstatlar tipik olarak 2500-2800+ arasında kabul edilir. Güçlü bir amatör turnuvasında, oyuncunun sıralaması 1800 olabilir. Bir yetişkin aceminin birkaç aylık turnu-

283

GARRY KASPAROV

va karşılaşmalarında 1200'e ulaşması beklenir. 200 puanlık aralıklar, sınıf olarak adlandırılır.

Son oyun: Oyunun son aşaması; orta oyundan sonra gelir. Taşların çoğu takas edilmiştir ve oyun stratejik olmaktan çıkıp tekniğe dönüşmüştür.

Şah çekmek: Bir oyuncunun şahının tehdit altında olduğunu belirtir. Şah çekilen oyuncu, üç şeyden birini yapmalıdır: Şahı kaçırmak, tehdit eden taşı almalı veya saldırıyı engelleyecek bir taşı şahın önüne geçirmelidir.

Şah-mat: Şahın hiçbir şekilde kaçamayacağı pozisyon. (Şah asla diğer taşlar gibi gerçekten alınamaz.) Oyunun kesin sonudur.

Taktik: Etkili strateji planı anlamına gelir. Bir satranç oyununda her hamlenin taktiksel içerikleri vardır. Taktik, hesaplamayı gerektirir ve kombinasyonlar için esastır.

Taş değeri: Satranç taşlarının görece güçleri, tipik olarak piyonlarla kıyaslamalarıyla ölçülür. Atlar ve filler üç piyon (karşılıklı anlaşmaya göre filler dört piyon kabul edilebilir), kaleler beş piyon, vezir dokuz piyon değerindedir.

Taş feda etmek: Pozisyon veya taktik avantajı için malzemeden vazgeçmek. Tipik olarak, taş feda etmenin belirli bir taktiksel amacı vardır; örneğin, rakibin şahına saldırı şansını artırmak gibi.

Yıldırım satranç: Her oyuncuya genellikle beş dakikaya sınırlı, çok az zaman tanınan oyunlardır.

Zaman kontrolü: Oyunculara verilen saat süresinin miktarı. Bu, turnuva kuralları tarafından belirlenir ve on dakikalık yıldırım oyunlardan yedi saatlik klasik oyunlara kadar değişebilir.

284

YAZAR HAKKINDA

GARRY KASPAROV Baku, Azerbaycan'da büyüdü ve 1985'te dünyanın en genç satranç şampiyonu oldu. 2000 yılına kadar bu unvanını devam ettirdi. 2005'te Rusya'da Birleşik Sivil Cephe'yi kurmak için profesyonel satrancı bıraktı ve kendisini ülkesinde serbest ve adil seçimler gerçekleşmesine adanmış. Wall Street Journal'm editöryal sayfasına danışmanlık da yapan Kasparov, işadamlarına strateji ve liderlik üzerine konferanslar vermek üzere dünyayı dolaşıyor. Sık sık uluslararası medyaya demeç vererek satranç ve politika hakkında görüşlerini iletiyor. Seyahat etmediği zamanlarda, vaktini St. Petersburg ve Moskova arasında geçiriyor.

285

AKLINDAKİNİ OKUYABİLİRİM

Dakikalar içinde karşınızdaki insanın ne düşündüğünü çözmeniz için kanıtlanmış psikolo-

jik taktikler — «^^^

Bu kitap, hemen her durumda, herhangi bir kişiye kolayca uyarlanabilecek, belirgin, kanıtlanmış ve pratik psikolojik teknikleri içermektedir.

Aklındakini Okuyabilirim, gerçek yaşam ortamlarında birinin ne düşündüğünü ve neler hissettiğini anlamak için neler yapabileceğinizi adım adım açıklıyor.

Örneğin, patronunuzun sizi gerçekten sevip sevmediğini, bir pazarlamacının güvenilir olup olmadığını, biriyle ilk kez buluştuğunuzda ilişkinin istediğiniz yönde mi, yoksa aksi yönde mi gittiğini kesinlikle ve kolayca anlayabileceğiniz yönde mi, yoksa aksi yönde mi gittiğini kolayca anlayabileceksiniz.

AKÜHMKtaİ OKOtRBİLtBİM1-

wmsm

90 SANİYEDE KENDİNİZİ NASIL SEVDİRİRSİNİZ

yede

Satış yapıyor, yönetiyor, iş arıyor, pazarlık ediyor, bir fikir be-lirliyor, yeni bir gruba katılıyor ya da evlilik teklif etmek için diz çöküyor olun, başarınızın sırrı diğer insanlarla bağlantı kurmanıza bağlıdır. Ve bu bağlantıyı kurmanıza yarayacak en güçlü fikre, Nicholas Booth-man'm devrim niteliğindeki progra-tlSStl

mıyla adım adım ulaşacaksınız. Ko-layca öğrenilen bu program, en önemli anlarda en iyi ilişkileri kurmanıza yardımcı olacak - bunun için sadece 90 saniye yeterli.

insanlara kendiniz

sevdtrifsînVz

KichoVas Boo*m«n

mimi'»»*'

>|..

Önemli bir görüşmeyi bir daha asla şansa bırakmayın. Sosyal durumlarda kendinizi dili tutulmuş, mahcup bir halde bulmayın. Mükemmel bir ilk izlenim yaratın.

zenginlik devrimi

Çok satan başarılı kitapları Şok ve Üçüncü Dalga ile Alvin ve Heidi Toffler milyonlarca okura bugünün yüksek tempolu dünyasında, sürekli değişen trendlerle özel hayatımız ve bunların işlerimiz, hükümetlerimiz, ailelerimiz ve günlük hayatlarımız üzerinde yaptığı etkiler hakkında yeni bir düşünce tarzı sundular. Şimdi, yine aynı kavrayış ve netlikle yazan yazar çift, dikkatlerini günümüzde gezegeni saran zenginlik devrimine çeviriyorlar ve bir kez daha, anlamsız gibi görünen konu ve kavramlara mantıklı açıklamalar getiriyorlar.

VAR OLMANIN GÜCÜ

Sitndi'nin

Şimdi'nin Gücü, Eckhart Tolle'yi günümüzün en önemli spiri-tüel öğretmenlerinden biri haline getirdi. Şimdi, Şimdi'nin Gü-cü'nün devamı niteliğinde olan ve uzun zamandır beklenen bu kitap -yaklaşık sekiz yıldır yazdığı ilk kitap- Tolle'nin güçlü mesajı ve ruhsal-lığı tamamen yeni bir kuşağa taşıyor. Şimdi'nin Gücü'nün sıra dışı başa-I rısından yola çıkan Tolle, şimdi çok da-i ha sevgi dolu yeni bir dünyanın doğu-I munu göstermek için bizleri kendi ya-1 samlarımızın ötesine taşıyor. Bu, ego-I muzla yaptığımız mevcut kimlik tali nımlamamızı aşarak, kim olduğumuz | hakkında tamamen yeni bir düşünce H tarzını benimsemeyi gerektiriyor. Bunun olması için, insan zihninin | yapısının evrimsel bir değişim geçirmesi gerekiyor.

i a

GOOGLE HİKAYESİ

CaötmranElîifem

Google Hikayesi, daha birkaç sene önce her yerde, herkesi, her şey hakkında bilgiye ulaştırmak konusunda devrim yaratmış, dünyanın en gelişmiş teknolojisinin sahibi popülist medya şirketinin eksiksiz tanımıdır.

Okuyucular bu kitapta şirketin şaşırtıcı serüvenini başlatan yaman iş zekasını ve bilgisayar sihirbazlığını öğrenecekler. Arama sonuçlarını ışık hızıyla çıkaran bilgisayarlar ağının sırrını, Microsoft'un hakimiyetine meydan okuyan, Wall Street'i sarsan alışılmışın dışındaki tutumlarını bilecekler. Google yükseklere oynasa da, kurucularının temel vizyonları olan "ŞEYTANLIK YAPMA" mantrası-nı sağlamlaştırarak şirketin genişlemesine imkân tanıyan zorlu işlerle boğuşuyor.

__fCŞyf5fz:3

tz~

oog*e

'.'||.r^">*^-*:'

DavWA-V\se

Ma*M«a««d

İŞ DÜNYASINDAN TÜM ZAMANLARIN EN BÜYÜK BAŞARI HİKAYELERİ

Bili Gates, Henry Ford, J.P. Morgan, Sam Walton ve Walt Disney gibi ünlü isimleri ortak bir paydada buluşturan nedir? Kararlılıkları, risk alma becerileri ve keskin zekalan. Bu sayede sadece büyük bir servetin sahibi olmadılar, aynı zamanda iş dünyasında bir devrim yaratarak toplumun gidişatına yön verdiler. Onlar bu anto-| lojide yer alan kahramanlardan yal-" | nızca birkaçı.

Forbes

İS M»HtMMM>M»

tUttiftttftBlftR,H

eneûvuH

ABİ

İş Dünyasından Tüm Zamanların En Büyük Başarı Hikayeleri kabına sığmayan tutkuları, esinlendi-rici liderlik ruhunu, idare yeteneğini ve çalışma azmini göklere çıkararak okuyuculara dopdolu ve büyüleyici bir bakış sunuyor.

Garry Kasparov _ Zirveye Çıkan Yol - Doğru Hamleleri Yapabilmek

UYARI:

www.kitapsevenler.com

Kitap sevenlerin yeni buluşma noktasından herkese merhabalar... Cehaletin yenildiği, sevginin, iyiliğin ve bilginin paylaşıldığı yer olarak gördüğümüz sitemizdeki tüm e-kitaplar, 5846 sayılı kanun'un ilgili maddesine istinaden, engellilerin faydalanabilmeleri amacıyla ekran okuyucu, ses sentezleyici program, konuşan "Braille Not Speak", kabartma ekran ve benzeri yardımcı araçlara, uyumlu olacak şekilde, "TXT", "DOC" ve "HTML" gibi formatlarda, tarayıcı ve OCR (optik karakter tanıma) yazılımı kullanılarak, sadece görme engelliler için, hazırlanmaktadır. Tümüyle ücretsiz olan sitemizdeki e-kitaplar, "engelli-engelsiz elele" düşüncesiyle, hiçbir ticari amaç gözetilmeksizin, tamamen gönüllülük esasına dayalı olarak, engelli-engelsiz yardımsever arkadaşlarımızın yoğun emeği sayesinde, görme engelli kitap sevenlerin istifadesine sunulmaktadır. Bu e-kitaplar hiçbir şekilde ticari amaçla veya kanuna aykırı olarak kullanılamaz, kullandırılmaz. Aksi kullanımdan doğabilecek tüm yasal sorumluluklar kullanana aittir.

Sitemizin amacı asla eser sahiplerine zarar vermek değildir.

www.kitapsevenler.com web sitesinin amacı görme engellilerin kitap okuma hak ve özgürlüğünü yüceltmek ve kitap okuma alışkanlığını pekiştirmektir.

Ben de bir görme engelli olarak kitap okumayı seviyorum. Sevginin olduğu gibi, bilginin de paylaşıldıkça pekişeceğine inanıyorum. Tüm kitap dostlarına, görme engellilerin kitap okuyabilmeleri için gösterdikleri çabalardan ve yaptıkları katkılardan ötürü teşekkür ediyorum.

Bilgi paylaşmakla çoğalır.

Yaşar Mutlu

İLGİLİ KANUN:

5846 sayılı kanun'un "Altıncı Bölüm-Çeşitli Hükümler" bölümünde yer alan "EK MADDE 11" : "ders kitapları dahil, alenileşmiş veya yayımlanmış yazılı ilim ve edebiyat eserlerinin engelliler için üretilmiş bir nüshası yoksa hiçbir ticari amaç güdülmeksizin bir engellinin kullanımı için kendisi veya üçüncü bir kişi tek nüsha olarak ya da engellilere yönelik hizmet veren eğitim kurumu, vakıf veya dernek gibi kuruluşlar tarafından ihtiyaç kadar kaset, CD, braille alfabesi ve benzeri formatlarda çoğaltılması veya ödünç verilmesi bu Kanunda öngörülen izinler alınmadan gerçekleştirilebilir."Bu nüshalar hiçbir şekilde satılamaz, ticarete konu edilemez ve amacı dışında kullanılamaz ve kullandırılmaz. Ayrıca bu nüshalar üzerinde hak sahipleri ile ilgili bilgilerin bulundurulması ve çoğaltım amacının belirtilmesi zorunludur."

Bu e-kitap görme engelliler için düzenlenmiştir.

Kitap taramak gerçekten incelik ve beceri isteyen, zahmet verici bir iştir. Ne mutlu ki, bir görme engellinin, düzgün taranmış ve hazırlanmış bir e-kitabı okuyabilmesinden duyduğu sevinci paylaşabilmek tüm zahmete değer. Sizler de bu mutluluğu paylaşabilmek için bir kitabınızı tarayıp, kitapsevenler@gmail.com adresine göndermeyi ve bu isimsiz kahramanlara katılmayı düşünebilirsiniz.

Bu kitaplar, size gelene kadar verilen emeğe ve kanunlara saygı göstererek, lütfen bu açıklamaları silmeyiniz.

Siz de bir görme engelliye, okuyabileceği formatlarda, bir kitap armağan ediniz...
Teşekkürler.

Ne Mutlu Bilgi için, Bilgece yaşayanlara.
www.kitapsevenler.com
Tarayan: Kerim Altınok

Garry Kasparov _ Zirveye Çıkan Yol - Doğru Hamleleri Yapabilmek